読めばシ・ビ・レ・ル パソコンゲームマガジン
1993年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻 第2号 通巻2号
DENGEKI・OH
電撃王
1993 3月号
特別定価580yen
特集
全国行脚編
ソフトハウス'93
全国46社の最新ゲーム情報完全網羅!!
【大予告】
2大企画
RPGリプレイ
封印伝説
クリスタニア
誌上ゲーム
ハイパーウォーズ
ゲートガーディアン
マンガ付録
電撃玉
Vol.2
電撃 第2弾!!
まるごと
パソコンゲーム
満載
MODEL/AZUSA SENOU ART DIRECTION/KAZUO TAKAGI PHOTO & ART CREATIVE/RYO HASHIGUCHI

壮大なスケールで贈る、ヒロイックファンタジーRPG!

レッサーメルン
Lesser Mern
Special Director's Edition

日本初!!
98MULTi専用CD-ROMゲームソフト!

CD-ROMでファンタジーシネマの予感……

神が神として君臨し、人が人として従った時代……。
猛執の神は、炎と共に大地を終焉へと導いた。
そして数千年の後、
怨渦はまた、新たなる人の群れを取り込もうとしている……。

■日本初の98MULTi専用ゲームソフト!
PC-98VM/UVシリーズで話題騒然の、壮大なヒロイックファンタジーRPG、『レッサーメルン』を、98MULTi専用CD-ROMソフトとして再編集。CD-ROMの利点を生かし、ビジュアルシーンには豪華声優陣を起用。ドラマチックシーンをさらに臨場感あふれるものにしています。内容充実の本格的RPGとして、全ての人にお勧めできる自信作です。

■CD-ROMならではのデジタルファンタジーシネマ
CD-DAによる有名声優の臨場感あふれる台詞と豪華収録スタッフによる演出が今ここに結実。シネマ感覚のファンタジーRPGが98MULTi専用版で登場。

■壮大な世界観と重厚なストーリー
オリジナルコンセプトをなによりも第1に構想から3年、確固たる世界観を確立。広大なストーリーと巧みに練り上げられたシナリオはプレーヤーを異世界へ導く。

■新開発SARMによる超リアルなマップ
新開発SARM(スーパーアクティブリアルマップシステムver1.01)搭載。

■大画面スクロールとウインドウシステム
大画面(608×368)の高速スクロールは快適なフィールド移動を実現。またウインドウはユーザーフレンドリーに設計されたマルチウインドウシステムを採用。

■バトルモード
100強のモンスターはボスキャラはもちろんのこと、ザコキャラ1つ1つに至るまでアナログを駆使し超リアルに表現。

■究極のフルアニメーションと迫力のマップアニメーション
流れていくシナリオと共に随所に施された迫力のマップアニメーションは必見。

■アップテンポなBGMと臨場感ある効果音
刻々と移り変わるストーリー展開を支える98MULTi専用にグレードアップされた50数曲に及ぶBGMと100近い洗練された効果音はいやが上にも臨場感を高めます。

98MULTi専用版好評発売中

- ●PC-98GS model2対応
- ●増設CD-ROMドライブ＋拡張FM音源対応

※詳しくは弊社までお問い合わせください。

●98MULTi
CD-DA対応

CD-ROM COMPACT disc

標準価格11,800円(税別)

絶賛発売中

●PC-98VM/UVシリーズ
●FM-TOWNSシリーズ

絶賛発売中

ミーナ
「助けて・・・お願い！　私をここから出して！」▼

ゲームを彩る豪華キャスト!

キャスト

タイル・ラサティ
子安武人(バオバブ)
代表作/楽しいムーミン一家(スナフキン)
天空戦記シュラト(夜叉王ガイ)

ミーナ・レシェス
弥生みつき(青年座)
代表作/王立宇宙軍オネアミスの翼(リイクニ)
うる星やつら(渚)

アナミス・シェラキン
榊原良子(俳協)
代表作/風の谷のナウシカ(クシャナ)
バブルガム・クライシス(シリア)

ミレナス・シェラキン
鶴ひろみ(青二プロ)
代表作/気まぐれオレンジ★ロード(鮎川まどか)
ドラゴンボール(ブルマ)

ヴェネジニ
田中亮一(青二プロ)
代表作/デビルマン(不動明)
銀河英雄伝説(ベルゲングリューン)

ダイズ
戸谷公次(青二プロ)
代表作/聖闘士聖矢(シュラ)
北斗の拳(ジャギ)

メジ
田中秀幸(青二プロ)
代表作/バリバリ伝説(巨摩郡)
聖闘士星矢(アイオリア&ナレーター)

アーカム
郷里大輔(青二プロ)
代表作/機動警察パトレイバー(山崎ひろみ)
キン肉マン(ロビンマスク)

タルナス
阪　脩(青二プロ)
代表作/機動警察パトレイバー(榊整備士長)
宇宙戦艦ヤマト(ゲール(副)司令)

ミゲル　ラミス
矢島晶子(バオバブ)
代表作/アイドル伝説えり子(えり子)
クレヨンしんちゃん(しんちゃん)

ラズヴァル
宮内幸平(青二プロ)
代表作/アルプスの少女ハイジ(おじいさん)
ドラゴンボール(亀仙人)

スタッフ

総指揮 ■ 佐藤健次
企画・原作・シナリオ ■ 神尾憲二
ゲームデザイン ■ 尾張裕司
グラフィックキャラデザイン ■ 座間健一
モンスターデザイン ■ BLooD&HoNEY
■ 嶋村綺文
マップデザイン ■ 佐々木慎二
プログラム ■ 原田誠司
■ 畠山康成
ミュージックコンポーズ ■ 飯塚哲也

商品リスト

	PC-98VM UV	FM-TOWNS	X68000	98MULTi
レッサーメルン	標準価格9,800円 好評発売中	標準価格11,800円 好評発売中		
レッサーメルンS.D.E.				標準価格11,800円 好評発売中
レッサーメルンヒントディスク	標準価格1,500円 好評発売中	標準価格1,500円 好評発売中		標準価格1,500円 好評発売中
KU2 Front Row			標準価格2,000円 好評発売中	
JOSHUA	標準価格9,700円 好評発売中	標準価格11,800円 好評発売中	標準価格9,700円 好評発売中	

平成5年2月10日より本社が移転しますので電話番号が変わります。
ご迷惑をおかけしますがよろしくお願い致します。

本社移転先
〒108　東京都港区芝浦2-15-16　田町KSビル　3F
代表　03(5443)7811
- ●製品問い合わせ専用　/03(3798)2760
- ●ユーザーサポート専用　/03(5232)5850
- ●FAX　/03(3798)2286
- ●ISDN/INSネット64　/03(5443)7820

業務拡張につきスタッフ大募集!!

●資格　高卒以上28歳まで

●職業
- ●ゲームデザイナー　●シナリオライター
- ●イラストレーター/原画、彩色、動画
- ●プログラマー/Cまたはアッセンブラ言語のできる方
- ●ミュージックコンポーザー/MMLが分かればなお可

※在宅勤務、外注契約、持ち込み作品、グループ・法人での参加ご相談ください。

パンサーソフトウェア
PANTHER SOFTWARE CO.,LTD.

株式会社パンサーソフトウェア
〒108 東京都港区芝浦2-15-16 田町KSビル3F
TEL.03(5443)7811　FAX.03(3798)2286

［3月号］

1993 MARCH Vol.2
発行　メディアワークス
発売　主婦の友社

COVER
AD／高木和雄
PHOTO & ART CREATIVE／橋口リョウ
STYLING／佐藤千木
HAIR & MAKE／瀬能あづさ
HAIR & MAKE ASSIST／下端良範
MODEL／瀬能あづさ

特集　全国にはびこる46社＋1誌の真実にできるだけ迫る!!

ソフトハウス'93

【全国行脚編】

全国に散在するゲーム関係各社を徹底取材！
本誌創刊号特集「帝都編」に続くソフトハウス特集第2弾。
話題の新作開発情報や開発担当者の素顔をあますところなく紹介。
これを読まずして、'93年のゲームライフを語ることはできない、半永久保存版総力特集!!

ログイン来襲!!

巻頭カラー　DENGEKI前夜祭

付録　無敵のスーパーコミック

電撃玉Vol.2

池田恵・内野文吾・桐嶋たける・栗橋伸祐・塩沢由明・真行寺たつや・中村博文・西野司・新田真子・林正之・夢野れい

サークⅢ→62

〈瀬能あづさ〉

早いものでCoCoを卒業してから9カ月。1カ月のライブツアーは追加公演まで行われるなど、歌手としてグ〜ンと成長した瀬能あづさちゃんが今月の表紙だ。左のクレジットを見ればわかるように、HAIR & MAKEは、なんと、あづさちゃん本人だった。プロのメイクさんも舌を巻くテクニックは、とことんこだわるあづさちゃんならでは！

創刊記念 第2弾 読者プレゼント!!

これがラストチャンス！ 52ページへ急げ!!

同級生→72

ブランディッシュ2→70

プレフクラブ新装開店→95

封印伝説
クリ
CRYSTANIA

DEN 前夜祭 GEKi
神の魂と獣の肉体を持つ至高の存在――神獣。その神獣たちが棲まいし禁断の大陸クリスタニアに、いま破滅の時が訪れようとしている……
獅子、蛇、馬、鴉そして梟、さまざまな動物に変身する能力を持つ5人の冒険者たちは、気まぐれな運命に操られ、このクリスタニア最大の危機へ導びかれる旅に出ようとしていた。彼らの前に立ちはだかるものは、はたして神か、魔か……？
書くは水野良、描くは宝谷幸稔（ほうたにゆきとし）の新黄金コンビによる、超大型RPGリプレイ『封印伝説クリスタニア』、本誌来月号より待望のスタート！
スタニア
作／水野良とグループSNE　画／宝谷幸稔

旅をともにする 5人の冒険者たち

さーて、いよいよ次回からRPGリプレイ巨編、『封印伝説クリスタニア』のはじまりとあいなる。個性的な5人のプレイヤー・キャラクターたちが、どんな活躍をすることになるか、みんな楽しみに待っていてちょ。

プレイヤー・キャラクターたちは、5人が5人とも神獣の民のビーストマスター、すなわち神獣から能力を授かったエージェント。将来は、みんな人間の姿を捨てて、獣となって戦うことを夢見ている。でも、そのためには冒険を重ねてレベルを上げなければならないんだけどね。

てなわけで、彼らは暗黒の民の侵略から神獣の民を守る正義と自由の傭兵団「獣の牙」に入団したわけだ。それに、この傭兵団に入っていれば、食べる物には困らないからね。

ところが、暗黒の民はここのところとてもおとなしい。おかげで、彼らが腕を振るう機会はほとんど与えられず、彼らはただタダ飯を食べるだけのグータラな毎日を送っていたわけだ。

ところが、そんな超新米の彼らに突然、振りかかったのは、クリスタニア大陸全土を揺るがす（かもしれない）大事件。神話の時代に、神々を殺しまくったドラゴンロードが目覚めようとしているという。

だれかがそれを阻止しなければならぬ。それなのに、期待の勇者たちはどこにいるのかまったくわからない。背に腹は変えられないということで、新米冒険者たるプレイヤー・キャラクターの出動となったわけだ。もちろん、荷が勝ちすぎているのはだれの目にもあきらか、すなわち一目瞭然。

もし、自分たちの運命が彼らに握られていると知れば、クリスタニアの住人たちはひとり残らず荷物をまとめて脱出することだろう。無知であることは罪かもしれないけれど、同時に幸せでもあるというとってもよい例。

だが、人々よ、夜逃げをするにはまだまだ早い。たとえ実力不足でも、正義を愛する無邪気な心と他人をおだてる偽善の力、天空を駆ける羽根のついた頭、すべてを運にまかせるお気楽さ、そして他人の不幸を喜び己れの不幸を呪う利己的精神があれば、なんとかなるかもしれないじゃないか。

はてさて、プレイヤー・キャラクターたちは未曾有の危機からクリスタニアを救えるのだろうか？　それを知るのはただひとり、RPGを司るダイスの神様だけなのだ。

ネージュ

ふだんはひかえめにしているが、本気を出せば、文字どおり毒舌の大蛇の部族のスカウト。運が良ければ、すべてうまくゆくと信じているが、はたして現実はどうか？

リュース

正義を愛し、正義を承認するために旅だった鷲の部族の若き戦士。傭兵団「獣の牙」のフィンガル支部の十人隊長にすぎなかったのだが、予想もしない大事件に巻きこまれる。

封印伝説クリスタニア
次号よりいよいよ連載、乞う御期待！
アロート
渡る世間に鬼はない、ヨイショしてればみんな友だちをモットーにしている蹄(ひずめ)の部族の精霊使い(シャーマン)。その5億ゴールドのほめ殺しで、すべてをまるく収めようとする。
サーバル
背中に羽根しょった鳥人間、孤高の部族のウォリアー。たかーいカリスマの影に隠れて目立たないのだが、いってることはけっこう辛辣(しんらつ)だったりする。
リヴリア
他人の不幸は自分の喜び。幸福な人間を不幸にしようと、魔術の修業に日夜励む影の部族の魔術師(ソーサラー)。でも、自分は不幸になりたくないので、事件の解決に乗りだすことに。

DENGEKi 前夜祭

たったひとつの頂点をめざす熱き戦いがいま始まる!

ハイパーウォーズ HYPER WARS

新しいスタイルのゲームとして定着しつつある誌上ゲーム。これは雑誌上に掲載された一定のルールに従って応募用紙に作戦を記入し、送るだけで参加できる、多人数ゲーム。その決定版をめざして次号からスタートするのが、SFロボット格闘ゲーム『ハイパーウォーズ』なのだ。

ジーン（因子）を組み合わせ、パーツを選択し、作戦を練ってつくり上げられる巨大マシン兵器バトル・ビースト。この生物的な動きをも可能にした究極マシンを駆って、他のビーストと戦い、打ち破る。それが未来のマシン格闘スポーツ『ハイパーウォーズ』だ。そこではさまざまな戦いのドラマが生み出されていくことになる。そしてドラマの鍵を握っているのはキミなのだ！（文&作／阿須貞明　イラスト／希有馬&井上元博）

すべてのドラマはこれから始まる
ハイパーウォーズの世界
One of advantage to mourt weapons detection, under
This is The programs that are usell to keep the Net !!
OK . OK !! M78 !!
NA-77
50% OFF
RI-Z00
KEUMAYA
BIKE
IMF
TV
いよいよ次号4月号スタート!
キミの参加を待つ!

前夜祭 DEN GEKi

時空を超えて再びゲート開く時 それは新たな伝説が始まる時

『ハイパーウォーズ』と1カ月交代で5月号から連載がスタートするのが、もう1本の誌上ゲーム『ゲートガーディアン』だ。それは、さまざまなパラレルワールドを舞台に、繰り広げられる冒険の物語。その物語の舞台となるのは剣と魔法のファンタジー世界ばかりではない。忍者や侍、妖怪の跋扈(ばっこ)する世界かもしれない。宇宙怪獣やロボット兵器が活躍する世界かもしれない。どんな世界でもありうるのが『ゲートガーディアン』だ。そしてその物語の主人公はゲームの参加者から選ばれる。すなわちあなたが主人公の物語が展開するかもしれないのだ。物語と伝説はすべて読者がつくっていくのだ！(作／阿須貞明、イラスト／中村博文、マンガ／藤沢えいる)

ゲートガーディアン

Gate Gardian

藤沢えいるのゲートガーディアン基礎設定講座
強大なるゲートの力のもと
存在する「真世界」
プレイヤーのみなさんは
前世でその世界の住人でした
現代世界に転生した後も
ゲートの力はあなたに
強い影響力を及ぼします
たとえば眠りについた時
など…
すぴー
真世界に呼び戻そうとする
ゲートの力が
あなたを枝世界の１つに
召喚するのです
どうやら今回は
大江戸元禄期
みたいですね
枝世界においては
あなたが真世界で持っていた
ゲートの力の位相により
発揮出来る能力が異なります
獣力衆
（召喚力）
超力衆
（魔法力
精神力）
剛力衆（体力・腕力）
金剛衆
（機械の力）
枝世界で何をするかは全くの自由
枝世界のどこかに存在し
あなたの体内に眠るゲートの力を
引き出す触媒となるアイテム
「パワーカタリスト」を探すもよし
パワーカタリストは剣、指輪など
身につけられるものの形を
とっています
その能力を利用して
名を上げるもよし
西部一のガンマンになったり
必殺仕事人になったり
一国の王になったりなんてのも
いいかもね
とにかく何でもアリアリ！
スタートは５月号!!
乞御期待ミ

父親の愉しみ

その、CRTの中に、
もう一つの暖かい家庭が生まれます。

その、あなたの心の中に、
もう一つのささやかな人生を奏でます。

10歳の少女を養女に迎えて、
出来る限りの優しさをそそぐ。
数多い運命の選択肢から選ばれる未来は
いったい何でしょうか?

プリンセスメーカー2には、
誰もが憧れるもう一つの夢があります。

PRINCESS MAKER 2

キャラクター育成シミュレーションゲーム

プリンセスメーカー2

500枚を超えるグラフィック●多彩なイベント&アニメーション●マルチエンディング●広範囲に対応する3WAY音源搭載[FM音源/FM 3声PSG3声][MIDI音源/ローランドMT32・CM64・CM32L][MIDI音源/GM規格用]●ハードディスク対応/インストールプログラム付属●予価14,800円

EPSON PCシリーズ/NEC 9800シリーズ '93年2月発売予定

ガイナックスに直接お申込みになられたあなただけに2大プレゼント

予約特典

『プリンセスメーカーひみつBOOK』

プリメ2の秘密がほぼすべて網羅された、家宝の一冊。楽しく読めて、しかもあなたの娘を正しく育てるための攻略法も満載！ひぐちきみこ先生の新作描き下ろしを含む、プリメコミックも収録したオールカラー本です。B6サイズ・全40ページ。

直販特典

『プリンセスメーカー2・テレフォンカード』

パッケージイラストが、イメージそのままにテレフォンカードに！

ご予約の方法は右ページをご覧下さい。

NADIA
鷹森淑乃

JEAN
日高のり子

ERECTLLA
井上喜久子

NEMO
大塚明夫

MARY
水谷優子

ACHOE
松本保典

SANSON
堀内賢雄

GRANDIS
滝沢久美子

HANSON
桜井敏治

GARGOYLE
清川元夢

GAINAX SOFTWARE LINE-UP!

「ふしぎの海のナディア」 TOWNS版2月16日リリース!

CD-DAの圧倒的高音質で迫る「ハイパートーキングシステム」は未知の感動をあなたに約束します。

ご注文の方には、テレフォンカードをプレゼント!
この興奮と感動を、あなたはどの機種で味わいますか?

●EPSON PCシリーズ/NEC 9800シリーズ
アナログディスプレイ限定・PC9801VM0/2/4は要16色ボード・要メインメモリ640KB
対応:マウス/FM音源/MIDI音源/ハードディスク・5"/3.5"2HD 8枚組
●SHARP X68000シリーズ
要メインメモリ2MB
対応:ハードディスク・5"/3.5"2HD 9枚組
●FUJITSU FM-TOWNSシリーズ
要メインメモリ2MB
CD-ROM 3枚組

●各機種共14,800円

MIGHTY バトルスキンパニック

最も嬉しい戦士、坂東ミミが帰ってきた。あの、話題を呼んだSUPERバトスキ(98版)が装いも新たに復活!
アドベンチャー&脱衣ガードバトルの興奮が、めくるめく冒険の世界を生み出します。
当社へお申し込みの場合、オリジナルテレカをプレゼント中!

●MSX2/2+/turboR
要メインメモリ64KB
要VRAM128KB
対応:MSXマウス/ジョイパッド/ジョイスティック・中学生以上向け
3.5"2DD 4枚組
●定価8,800円

電話1本でどうぞ。

0422-22-1980

10:00~19:00(祝日を除く、月~金)受付

ガイナックス・通信販売係

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1-2F

★電話の場合 電話でご注文をお受けしてから10日以内に商品をお届けいたします。商品到着時に、商品の合計金額のみ(消費税はサービス)を、宅急便業者に荷物と引換えにお支払い下さい。
★郵便の場合 ご購入商品名・使用機種・メディアサイズ・数量・お客様のお名前・ご住所・お電話番号をお書きの上、商品の合計金額のみを無記名の郵便為替または現金書留でご送金ください。
★予約申込み方法 『プリンセスメーカー2』は電話もしくは郵便でご予約下さい。すぐに折り返し予約特典と直販特典をお送り致します。電話でのご予約の場合は、代金引換えサービスとなりますので、特典到着の際、宅配便業者に商品の合計金額のみをお支払い下さい。郵便でご予約の場合は、通信販売でのお申込方法と同様です。いずれの場合も消費税・送料・手数料はサービスとなっています。商品は発売日にはお手元に届くようにあらためて発送いたしますので、しばらくお待ち下さい。
●ご予約時期によりましては特典は商品と一緒にお送りする場合があります。あらかじめご了承下さい。●価格・仕様は1993年1月7日現在のものです。改良の為、予告なく変更する場合があります。

株式会社ガイナックス 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1-2F

TGL
頭脳に戦慄。
Thrill for Brain
■STORY
2352年、夏。
「地球」という概念も、「政府」という幻想もなくなり巨大スラムと化した世界。それでも人間は高慢であり、何よりも支配者階層は変化していない。
サイバースペースという高度なテクノロジーでリンケージされた人間にとって、衣食足りて、短絡的な享楽さえ甘受できれば差別も、不公平も環境破壊も取るに足らない問題なのだ。どこまでも無国籍化、荒廃が進行する近未来を舞台に、巨大財閥に敢然と立ち向かう榊原菊丸。彼に持ちかけられた依頼とは何か、彼を待ち受けていたものとは、電脳空間(サイバー・スペース)ドラマの新機軸を打ち立てるニューエイジ・サイバーテックアクション“EDGE”。独自の世界観がキミを待ち受ける!
絶賛発売中!
EDGE
エッジ
■超高速スクロールが実現した、未体験のスピード感。しかもキャラクターは速く走る、複雑なジャンプ、ぶら下がる、高度な投げ技など、常識破りの自由性を披露。
■2人のキャラクターを、シーンによって使い分けなければならない高度な戦略性。
■緻密かつ個性的なキャラクター設定。
■重厚なオープニングBGMから、ハウス、ジャズ、フュージョン、そしてハードロックとシーンに応じて様々な楽曲を採用。
MIDI対応
Roland
MT-32 CM-32L
CM-64
SC-55 CM-300 CM-500
■PC-9801VM/UV以降(NOTE対応) 価格¥9,800(消費税別)
●要RAM640K ●16色ボード ●アナログディスプレイ ●3.5"2HD、5"2HD6枚組
株式会社 テイジイ総合研究所
※通信販売ご希望の方は、ソフト名、機種名、メディア、住所、氏名、電話番号を明記の上、3%の消費税を加算して現金書留でお申し込み下さい。(送料無料) 本社:〒540 大阪市中央区内平野町2丁目1番1号 TEL.(06)944-0848

Brandish 2
THE PLANET BUSTER

パーティなんて組むものか。

待望の地上面(フィールド)を含み、前作6ステージから一挙に22ステージ。
荒野・町・城・波止場など、次々に変化するステージが22パターンに増加。

武器装備の組み替え自由。
素手、剣、盾、斧、ハンマー。武道家モードから両手剣まで幅広い組合せが可能。

RPG性とシナリオの充実。
好評(?)だった意地悪トラップなし。ドラマチックな演出／大幅に増加したオートイベント。武器の成長・消耗、鍛治屋で打ち治すことによる回復・増強。

難攻不落の監獄島ベルサドスを始め、城、洞窟、塔などMAPは背景世界に合わせて大幅にボリュームアップ。

豊富なビジュアルが物語を盛り上げる。重要なイベントではキャラ単位で登場人物が演技するなど見逃せないイベントが目白押し！

宿命のライバル、傭兵カール！

武器・魔法・アイテムがさらに豊富になった。店の主人との会話も重要な情報源だ。

ドーラ＝ドロン再び！

3/12発売

PC-9800シリーズ対応 6枚組 要バスマウス
ハードディスク対応(MS-DOS Ver 5.00可)／要メモリ640KB
対応音源ボード：PC9801-26K・PC9801-73・スピークボード
対応メモリ：プロテクト・I/Oバンク式増設
RAM・NEC純正EMSボード
定価12,800円(税別)

●予約特典
『ブランディッシュ2 超美麗大型ポスター』

●通販特典
1 『ブランディッシュ・ストーリーブック』
A5版・上製本・オールカラー150P以上・イラスト100点以上
2 『ブランディッシュテレカ』ポストカード付き
＊テレカは数に限りが有りますので、デザインが変わる場合があります。
前作は品切れがありましてご迷惑をおかけしました。確実に発売日に手に入れたいかたは、当社までご注文下さい。

● 通信販売の方法(送料・消費税は当社で負担します)
1. 電話一本で予約できます。ソフトは発売日にお届けいたします。代金はソフトと引換えに宅急便業者にお支払いください。
2. 葉書でも予約できます。ソフト名・機種・メディア・数量とお名前・ご住所・電話番号をご記入の上、当社「通販係」まで官製葉書でお送り下さい。ソフトは発売日にお届けしますので、代金はソフトと引換えに宅急便業者にお支払いください。
3. 現金書留や郵便振込でも予約できますので、お気軽にお問い合わせ下さい。お問い合わせ頂いたお客様には、当社の総合カタログをお送りします。
4. 当社にご予約の場合は、予約特典と通販特典がついています。

当社ソフトが手に入らず、困っている方はお電話でお問い合わせ下さい。
0425-27-6501
受付は月〜金(祝日を除く)の9:00〜17:30までです。

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

'91

■'91年 SPAアメリカ・ソフトウェア協会 ベスト・シミュレーションノミネート!

■全米パソコン・ソフト売上3ヶ月連続 ベスト20入り

FM-TOWNS
93年3月 発売予定 [CD-ROM 要2MRAM 要キーボード]

PC 9801
93年3月 発売予定 [5"FD 2枚組 VX以降 / 3.5"FD 2枚組 UX以降]

価格 9,800円(税別)

ポリゴン使用による驚異のリアリティ。

3Dをぶっちぎる4Dの迫力!
あの4Dドライビングが、TOWNS版、PC9801版で遂に登場。

4D DRIVING

トーナメントモード
5つのコースを1リーグとして、6つのリーグでライバルたちとレースを競えます。

車が選べる
11種類の実在する世界の名車をエントリー。それぞれの車でマニュアルかオートマかを選択でき、塗装も7色から自由にピックアップ。

コースが作れる コースの選択はもちろん、自分の好みのコースを作り出すこともできます。アクロバティックなコースにも挑戦できます。

視点が選べる 走行画面は、運転席、ヘリコプター、移動カメラ、固定カメラの4タイプの視点から選べ、また、運転中いつでも切り換えができます。

ビデオモード搭載 難関コースをクリアした場面や、事故を起こした場面を全視点から再現できるビデオモード搭載。

爽快な走り 操作方法は、オートマではアクセル・ブレーキ・ハンドル左右の4種類。マニュアルでは、それにギアの上下が加わって6種類のキーを駆使します。

選べる車は11種類。世界の名車が勢ぞろい。

自分の好みで自由に作れるオリジナルコース。

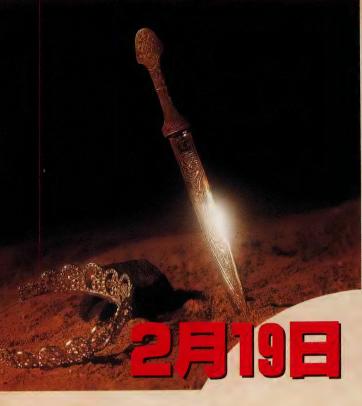
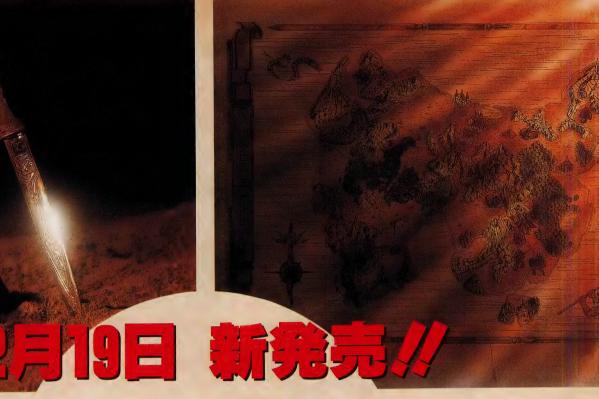
ビデオモード搭載で全視点からレースを再現。

運転中でも切り換え可能な4種類の走行視点。

発売元:エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

通信販売:当社の製品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、通信販売もご利用いただけます。商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお送り下さい(送料無料) 〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑 エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱(通信販売係)

2月19日 新発売!!

福神漬3

ロードスとうせんき ふくじんづけ3

PC-98シリーズVM/UV以降
PC-286/386/486シリーズ

■ 要640KB RAM ■NOTE対応

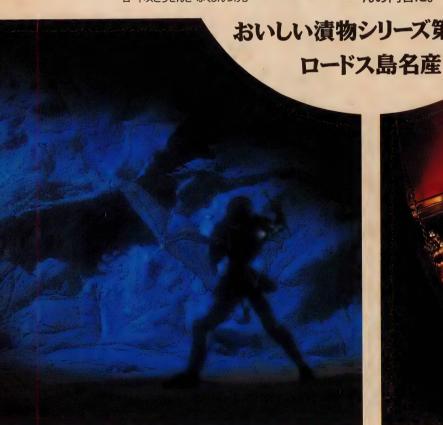
標準価格5,800円（税別）

「ロードス島戦記」「ロードス島戦記 II 」をお持ちでなくても、これだけですぐに楽しめます。

「ロードス島戦記II」と「ソード・ワールドPC」のキャラクターデータをお互いに変換することができる**データコンバータ。**クイズを解きながらロードス島を巡る**ロードスQ戦記。**タクティカルコンバットのおもしろさを凝縮した**コンバットゲーム**など、今回も盛りだくさんの内容だ。

おいしい漬物シリーズ第3弾!

ロードス島名産

——プログラマー募集——

アセンブラ、Cでプラグラム経験のある方、
履歴書を郵送して下さい.

株式会社 エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号 TEL.06(315)8255

■通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替（大阪 8-303340）にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

ああっ女神さまっ

キミの部屋のディスプレイに
女神、降臨!!

PC9801シリーズ
（VM以降）
3月発売予定
予価¥12,800

バンプレスト・パソコンゲーム第2弾

■『ああっ女神さまっ』初のゲーム化！
コミック、アニメ、CD……そしてついに『ああっ女神さまっ』に
ゲーム版が登場。真のマルチメディアへ、また一歩近づきました。

■セリフ選択式のアドベンチャーで簡単操作を実現！
複雑な操作を極力省いてスピーディに物語が展開します。しかし、
一度クリアしただけでは全てのシナリオ、グラフィックを見るこ
とは不可能。コミックのように何度も繰り返して楽しめます。

■総作画枚数400枚以上！
作画スタッフは、アニメ版も手掛け
たＡＩＣ。アニメに迫る美しいグラ
フィックは、なんと400枚以上！

■シナリオ、グラフィック共に藤島
康介先生の監修をクリア！

■初回出荷分には㊙特典付

めぐみ　だ……誰？
ここで、何をしてるの！

株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320➡ 電話番号はよく確かめてネ！
受付・10:00〜16:00 月〜金（土・日・祭日を除く）

イラスト／藤島康介

表示価格はメーカー希望小売価格です
写真・イラストと商品は多少異なる事があります
企画・制作：AIC／スタジオオルフェ／オニロ／超音速

もっともっと安く!! もっともっと可愛く!! そしてたっぷりエッチに!!

ロープライス、ハイクォリティーのディー・オー期待の新シリーズ!

D-LINEシリーズ

Mウーンライトちゃんリンしゃん

もっともっと安く!! もっともっと可愛く!! そしてたっぷりエッチに!!
『価格ギリギリ・エッチぎりぎり』のライン、その名も『D-line』!!
その第一弾はライト感覚のクイズゲーム『Mウーンライトちゃんリンしゃん』です。
ライト感覚のクイズゲームをベースにディー・オーならでは、というアレンジをたっぷりと加えました。
ジャンルは知ってて偉いニッケイコース(政治経済、世界情勢、歴史、地理、医療、生活)と、知ってて凄いトウスポコース(芸能、スポーツ、グルメ、コミック、アニメ、ゲーム)の2コース12ジャンル、なんと総数1200問!
それぞれマニア、おたく、カルトの3段階の難易度レベルで、可愛い女の子達が貴方の挑戦を待っています。
そしてなんとFM-TOWNS、PC-98MULTIシリーズは256色モードでこの可愛い女の子達を美麗に表現!!
『価格ギリギリ・エッチぎりぎり』の『D-line』シリーズ、乞うご期待!!

●PC-98VM/UVシリーズ	FD	平成5年2月11日
●PC-98MULTIシリーズ	CD-ROM	平成5年2月11日
●X68000シリーズ	FD	平成5年3月中旬
●FM-TOWNS	CD-ROM	平成5年3月中旬

マウス対応(キーボード可)
FM音源対応
ADPCM対応(X68000版)
PCM音源対応(FM-TOWNS版)
全機種ハードディスク対応(ワンタッチインストーラー)

ハードディスク HDD対応 マウス対応

標準価格6,400円

D-LINEとは

海外からの低価格マシンを代表に、パソコンのハードはここにきて低価格、高品質化の一途を辿り始めました。
そこでディー・オーは考えました! それならソフトも頑張らなくっちゃと!
『もっともっと安く!! もっともっと可愛く!! そしてたっぷりエッチに!!』
そう、D-lineとは正に『価格ギリギリ・エッチぎりぎり』のラインです。

PC-98シリーズ 2月11日(木) 全国一斉発売

●通信販売のお知らせ

※通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号、商品名、機種、メディア等を記入したものを同封し、現金書留または無記名為替にてお申し込みください。

現金書留または為替の場合
●送り先/〒251 神奈川県藤沢市藤沢115-2藤沢郵便局私書箱4号
株式会社ディー・オー 通販係

郵便振替の場合
●口座番号/横浜3-22882
加入者名/株式会社ディー・オー

彩色・動画スタッフ大募集!!(東京港区勤務)

※その他スタッフも随時募集していますので、下記までお問い合わせください。
株式会社ディー・オー スタッフ募集係 0466(28)7477 担当/松村

●大好評発売中のディー・オーの作品の数々!!

	●PC-9801	●X68000	●FM-TOWNS
プランマーカー	発売中	発売中	開発中
妖獣倶楽部カスタム	発売中		発売中
星の砂物語	発売中	発売中	発売中
星の砂物語2	発売中	発売中	発売中
DOR(ドア)	発売中	発売中	発売中
DOR~PART2~	発売中	発売中	発売中
DOR~PART3~	発売中	発売中	発売中

只今、ディー・オーの商品ラインアップには、特典盛り沢山のユーザークラブ「Club D.O.」の入会申込用紙が同梱されています。

株式会社ディー・オー
〒251 神奈川県藤沢市南藤沢8-6 魚万ビル6F
TEL.0466(28)7477 FAX.03(3453)9707

α Arsys

科学は進歩し、戦火は拡大する。

永きにわたったVOID戦役に幕が降ろされてから5年。戦いで傷ついた人々もその傷を癒し、人類は今、遥か銀河文明の中心地とでも言うべき「銀河スピードウェイ」に向けて、大規模な遠征隊を送るという壮大な計画「オデュッセウス・プロジェクト」を推進するまでに復興した。だが、計画が進行するにつれ、投入される物資を狙う宇宙海賊や、過激派集団「ヴァリアント・セイバー」により、戦いの火種が再びくすぶり始めていた。
VOID戦役後、新たに樹立された4星系連邦は、この現状に対して、宇宙および各惑星の安全保障、ならびに遠征艦隊の護衛を目的に新たな軍を再編成。その構成員は連邦パトロール要員、VOID戦役で活躍したハンター（独立行動をする賞金稼ぎ）から集められた…。

3D宇宙の興奮!!

名作「スタークルーザー」が進化し、ついに帰って来た!!

★3D処理がグレードアップしスクリーンがよりワイドにスケールアップ!
★3D画面、ビジュアルシーンがいっそう美しくパワーアップ!
★定評のあるゲームミュージックがMIDI対応へグレードアップ!
★宇宙を駆け巡る壮大なストーリーがさらにスケールアップ!

3Dスペースアドベンチャー

STARCRUISER II
—The Odysseus project—

© 1992 Arsys Software Inc.

■PC-9801VX、UX以降/PC-286・386シリーズ ■5"2HD/3.5"2HD 2月上旬発売!! ¥9,700（税別）
■MIDI対応(LA音源:MT-32/CM-64, GS音源:CM-300・500/SC-55)
■要MS-DOS Ver3. xx以降 ■ハードディスク対応 ■バスマウス対応

※画面は全て開発中のものです。
＊MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です

ミュージックCD
スタークルーザーII イメージサウンド
好評発売中!!
ポリドール POCH-2203 ¥2.500（税込）
お求めはお近くのレコードショップへ

開発・発売元：アルシスソフトウェア
〒857 佐世保市松浦町5-13 グリーンビル3F TEL.0956(22)3881

■通信販売のお知らせ■ ❶使用機種名❷商品名❸住所❹お名前❺電話番号を明記し、現金書留にて弊社へお申し込みください。

【特集】

'93 ソフトハウス「全国行脚編」

全国にはびこる46社+1誌の真実にできるだけ迫る!!

CONTENTS

創刊号を読んでいない読者のみなさまのための……………………

特集ソフトハウス'93のだいたいすべて!!

帝都においてコンピュータゲームやテーブルトーク、ボードゲームの制作を企てる結社の数は一説によれば、100を数えるともいわれている。わが電撃王編集部は独自の調査により、そのうち62社の存在を確認、先月発行された本誌創刊号誌上において、「特集ソフトハウス'93　帝都編」として、それら結社の存在と、その企みのだいたいすべてを発表したのである。

その後、さらなる調査の継続により、帝都以外の全国のいたる都市にも、無数の結社の存在をつきとめたのである! 全国の各所に潜む結社たちもまた、帝都のそれに勝るとも劣らない企みを謀っている事実が明らかになったのだ。

今回、われわれは、北は北海道ススキノ周辺から、南は九州ナカス界隈にいたるまで、全国くまなく調査を敢行。46社に上る結社の企みとゲーム制作にまつわる数々の秘話を収集した。創刊号にひき続き2号連続特集完結編としてここに「特集ソフトハウス'93　全国行脚編」を世に問うに到ったのである。

今回の調査取材活動を通じてもっとも予想外であったのは、忍者・魔術師やバカチンまでも擁し、南青山を根城とする謎の集団の来襲である。秘密裡に調査を進めるわれわれの動きを察知した謎の集団が、突如われわれの前に出現! 突然の来襲に混乱する本誌編集部の模様は、本誌記事44ページに詳しいので、ぜひともそちらを参照してもらいたい。

これら、幾多の困難を乗り越えて、創刊号と併せて全国108社のゲームに関わる結社を収録。わが国におけるゲームの開発・制作状況のほとんどすべてを明らかにしたこととなるであろう。読者諸氏の新作ゲームに対する理解を深め、今後のゲーム購入計画の一助となるばかりか、制作過程の苦労や開発者たちの素顔を知ることで、ゲームのオモシロサをいや増してくれることうけあいである。

PHOTO/中野正晧

1 アジェンダ

【信念を貫くため、再スタートだ！】アジェンダ【アージェント】

■北海道札幌市西区山の手4条1丁目　琴似東邦生命ビル　☎011(613)0171

▲開発スタッフのチームワークはバッチリだぜ！

『マジックフォース』の開発を完成直前で中止、1からやり直すことにしたアジェンダ。それはソフトハウスとしての意地をかけた決断だった。

アジェンダのパソコンゲームデビュー作『マジックフォース』は、昨年末の段階でほとんど完成しており、発売を待つばかりの状態であったという。営業活動も順調で、前評判も上々だった。普通なら、このまま何の問題もなくソフトが店頭にならぶところだが、アジェンダの場合はちがっていた。なんと、『マジックフォース』の開発を土壇場で中止、発売を取り止めてしまったのである。いったいアジェンダに何が起こったのだろうか？

「マウスで主人公を操作するアドベンチャーという、ゲームシステムの着想自体はよかったんですが、世界設定やキャラクター設定に納得のいかない部分があったんです。そこで、よりよい作品にするため、もういちど最初から練り直すことにしました」

『マジックフォース』の発売中止に関して、アジェンダの開発スタッフはそう語ってくれた。完成直前のソフトを白紙に戻してしまうなど、普通では考えられない。しかし、パーフェクトを追求するために、あえて1からやり直すところに、「いい作品をつくろう」という、アジェンダの心意気を強く感じた。

アジェンダは、2年前に創立された新進気鋭のソフトハウスで、ビジネスソフトからTVゲーム機（PCエンジン、ゲームボーイなど）用のソフトまで、幅広いジャンルのソフトウェア制作を手掛けている。スタッフの平均年齢も若く、職場は活気と笑いに満ちあふれている。しかもアジェンダには、かつて某社でストーリーが『ピノキオ』風のゲームやパワフルな麻雀ゲームを手掛けた、あの小林貴樹氏がいるのだから、その潜在的なパワーははかり知れない。

「どうせつくるなら、他社のヒット作のコピーではなく、新しいジャンル、新しいシステムの作品をつくりたいですね。そのほか、囲碁や麻雀など、大人向けの息の長い作品も手掛けていこうと考えています」

新しいもの、おもしろいもの、そしてなによりパーフェクトなものを求めるアジェンダ。『マジックフォース』に代わるパソコンデビュー作品が登場するのは、まだまだ先の話になりそうだが、今後の動きが楽しみなソフトハウスであることはまちがいない。

▲スタッフはみんな陽気な連中ばかり。こんなお茶目なポーズも朝飯前だ

あの小林貴樹氏が次に狙うものは？

ゲーム業界事情

「破壊や人殺しばかりの殺伐としたものでなく、のんびりした、楽しい作品をつくりたいですね。環境問題を取り入れたソフトもつくりたいな、と思ってます。近いうちに復帰しますから、待っててください（笑）」

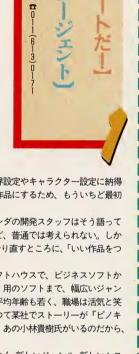
◀おカマの底に、壮大な野望が隠されている!?

創刊によせて

『電撃王』創刊おめでとうございます。ユニークな記事を期待しています。今のところパソコンソフトは出していませんが、いつかきっと、ばあさん腰抜かして、姉さんヒーヒーいうような楽しいものつくりますので忘れないでください。

2 アートディンク

【脳の奥まで刺激するゲームを！】アートディンク

■千葉県千葉市美浜区高洲1の21の1　三基ビル3F　☎043(279)9392

▲ハデハデな衣装とポーズで魅せてくれた！

どんな奇抜なテーマでもしっかりとゲームにまとめあげるアートディンク。ブームなんかにゃ目もくれず、今年も飄々と己れの理想を追い求める。

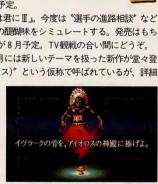
昨年末、宇宙コロニーを舞台にした近未来環境SLG『トキオ』で気を吐いたアートディンク。すでに今年の開発態勢も万全で、早くもさまざまなテーマの4タイトルが出撃に備えている。

初陣をつとめるのは『アトラスⅡ』。前作は海洋探険によって世界地図をつくるという作品だったが、今度は内陸探険を行うことになる。前回のマップを使用することも可能で、さらに謎に満ちた世界の秘密の数々がディスプレイ上に具現化されるのだ。発売はPC98版が4月予定、TOWNS版が5月予定。

続いて登場するのが高校野球SLG『栄冠は君にⅢ』。今度は〝選手の進路相談〟なども含めて、さらに広い視野で高校野球監督の醍醐味をシミュレートする。発売はもちろん夏で、PC98版が7月予定、TOWNS版が8月予定。TV観戦の合い間にどうぞ。

続編ばかりと思ったら大まちがい！　9月には新しいテーマを扱った新作が堂々登場予定。いまのところ社内では〝X（エックス）〟という仮称で呼ばれているが、詳細は不明。もう2、3カ月のうちに具体的な内容が発表されるはず。

そして本年度のしんがりをつとめるのは、ついに出てきた『AⅣ』！　いわずと知れた鉄道環境SLGで、アートディンク人気シリーズの最新作だ。鉄道とともに町を発展させるという『AⅢ』のコンセプトはそのままに、〝環境の中の電車〟という要素をいっそう掘り下げる。スタッフは「ユーザーの予想をはるかに越える名作にしてみせる」と断言。もちろんPC98版とTOWNS版で年末に登場予定だ。

以上、春夏秋冬➡ⅡⅢⅠⅣの順番を、しっかり覚えとこう。これ以外に、初のPCエンジンソフト『AⅢ』が6月にリリースされる予定。ただし、あくまでもパソコンが主力という、アートディンクの方針は変わらない。さあ、今年もパソコンでアートディンク三昧といこう！

▲前作にも登場したイヴラーク。『Ⅱ』ではまた新たなる謎が待ち受けている

▲『アトラスⅡ』のメイン画面。机上の道具（＝アイコン）は自由に配置替え可

史上最強のユーザーの話

ゲーム業界事情

アートディンクには、高い年齢層にファンが多い。中には60歳以上(!)のユーザーまでいるそうだ。

以前太平洋戦争のSLGの『大海令』を出した時、そんなユーザーのひとりから抗議の電話がきた。聞けば、「戦艦の構造が実際とちがっている」という。アートディンクとしては資料がなかったために十分な検証ができなかったわけだが、なんでこのご老人、そんなことを知っているのだろう？

ご老人曰く「わしゃ、昔、この艦に乗ってたんじゃ」……!!

これには、さすがのスタッフもただ平伏するしかなかったそうだ。

創刊によせて

『電撃王』創刊おめでとうございます。まさしく電撃的デビューですね。アートディンクも負けじと巷を騒がすゲームをだしていきますので、今後とも末永いおつきあいをよろしくね。まずは『アトラスⅡ』の電撃発表から。

▲顔にバンソーコーを張っているがボクサーではない

3 【今年は自社ブランドでお目見え】アレックス

■大阪府豊中市本町4丁目1の22SEESビル2-A ☎06(846)7044

今まではタケルからソフトを発売していたアレックス。だが'93年は自社ブランドでの発売が決定し、好調の波に乗っているのだ!!

『スペシャルステージ』や『麻雀マスター』といったタケル発売のソフトでおなじみのアレックス。その自社ブランドによる記念すべき第１弾となるのが、春に登場のPC98版『やどかり放送局』。これはソフト全体をＴＶ番組に見立てて、かわいい司会者の案内で、麻雀、AVG、パズルの３つのゲームをプレイしていくというもの。メイン画面のグラフィックを担当するここまひ先生をはじめとして美衣暁先生、龍炎狼牙先生といった人気漫画家のみなさんが原画を担当しているのもうれしいところだ。しかも麻雀ゲームの部分ではMONMON先生によるグラフィックが、なんと画面全体をフルに使ってアニメーションするというからオドロキだ！

一方『やどかり放送局』と同時進行で、ファンタジーRPGも制作中とのことだ。こちらはシナリオを重視した、オーソドックスなものになるそうだ。具体的な画面はまだ見せてもらえてなかったけど、設定資料なんかを見ると、こちらのビジュアルにもかなり力が入っているみたいだぞ！

おなじみの『スペシャルステージ』シリーズは、FM－TOWNSへの移植版『SUPERスペシャルステージ』や、追加コース第３弾『オーストラリアン・サファリ』の登場が予定されている。これらはすべてタケルでの発売だ。

この'93年は、どうやらアレックスにとって、飛躍の年となりそうだぞ！

▲昨年末登場の『熱風のルクソール』はエジプト一周のコースデータ集

▲社内を物色していたわれわれ取材班は、新作RPGの極秘資料を発見（笑）

▲『やどかり放送局』の麻雀ゲームは、女子プロレスが舞台のストーリーなのだ

ゲーム業界事情 開発の秘密兵器はゲタ!?

アレックス代表の瀬越さんは、実に愉快な人なのだ。以前も、健康のためにと足に触れる部分がギザギザになったゲタを購入。これが痛くて歩くのも大変なシロモノで、今では会社の隅でホコリをかぶっているとか。

◀愛用（?）のゲタを前にした代表の瀬越さん

創刊によせて

『電撃王』創刊おめでとうございます。私たち、アレックスも「遊んで楽しいゲームづくり」を合言葉に活動しているので、生意気ですが『電撃王』さんにも「読んで楽しい誌面づくり」を期待します。がんばれ!!

▲火鉢を囲んでアイデアを練る。コレまた風流なり

4 【スタッフは全員ガイジンさん】WITTY WOLF

■京都市左京区北白川山ノ元町2 ☎075(781)6853

この Witty Wolf ほど、ユニークなソフトハウスはないだろう。なんと京都山中で謎の（失礼）ガイジンさんが営んでいるとゆーのだ！

取材の直前、Witty Wolf主任のイゴール・ライラさんから「着いたら驚きますよ」といわれてはいたけれど、こいつは本当に驚いた！　枯葉舞う冬の京都山中にポツンと建った一軒のひなびた庵。うーん、これはまるで『徒然草』の趣、などと考えているのもつかの間、ナ、なんとそこがソフトハウスだったとは！　うーん、まだまだ日本は広い。

中に入ると、室内の作りがこれまた風流。照明はすべて和紙を使った間接照明で統一された純和風のすばらしい作り。奥の仕事場に置かれたコンピュータがなんともミスマッチな雰囲気を醸し出しているのだ。

このWitty Wolfが最初に発売したゲームが『プレフクラブ』。じつはこのソフト、マクシム・トロハンさんと友人のアンドレイさんがロシア国内で企画・開発したものなのだ。しかも発売するにあたっては、トロハンさんが日本へと移り住んでさらに磨きをかけたというから、これまたオドロキ。さて、開発中の新作のタイトルは、なんと『クレムリントワイライト』。相場ゲームやトランプ、クイズといったゲームを楽しみながら、クレムリン内部での地位を大統領目指して登りつめていくという、政治的ＡＶＧとか。迷宮化したクレムリンのあちらこちらに隠された秘密文書の一部一部を探し出すことが大統領への道なのだ。しかし、アブナイ題名だなぁ……。

▲『プレフクラブ』はAI機能をパワーアップして、昨年末『新装開店』で再登場

▲新作『クレムリントワイライト』の画面写真を、なんと本邦初公開！　『プレフクラブ』でもおなじみの、トロハンさんが描く独特なタッチのイラストも健在だ

ゲーム業界事情 京都に新名所発見!?

取材班もビックリのこの風流な建物、じつはイゴール・ライラさんの自宅兼仕事場なのである。

ライラさんは、現在も内戦の続く旧ユーゴスラビア地方の出身。14年前に日本へ留学してこられて以来、ずっと日本で生活されているそう。長らくコンピュータ関係のお仕事を続けてこられたライラさんが、ゲーム開発のため設立に尽力したのがこのWitty Wolfというわけなのだ。

◀京都の自然に溶けこみ明日のゲーム界を思う

創刊によせて

味があって、ユーモアがあって、飽きがこないもの。それがWitty Wolfのソフトです。さらに奥が深くて、品があります。ふたりだけで頑張っていますので、どうぞ応援してください。

▲ニコヤカな笑顔が、開発の山を楽しく越えるコツ!?

【パソコンショップで開発してます】エグザクト 5

■新潟県新潟市米山3の2の11 ☎025（247）9160

寒風吹きすさぶ新潟で、身体を熱くしてくれるアクションゲームをつくってるのがエグザクト。彼らの情熱は北国の雪をも溶かす……かな!?

北陸の大都市、新潟には『Pic』という名のパソコンショップがある。そのSOFT EKINAN店には、じつは大きな秘密がある。フロアがかなり広いという以外には、なんの変哲もないショップに見えるが、店内の怪しげな壁の奥には、資料の山、使い込まれたX68K、そして眠そうな開発者たちの姿が！　そう、なにを隠そう、ここが天下のアクション屋、エグザクトの開発室。エグザクトはパソコンショップのなかで、ゲームをつくっているという世にも奇怪な（失礼！）ソフトハウスなのであった。

「いや〜、最近催促の電話が多いんですよ〜」と目をこする社員の御三方。催促とは、もちろん昨年末に発売予定だったファンタジーアクション『エトワール・プリンセス』を早く出せ、というファンの電話だ。このゲーム、とにかくキャラがムチャクチャでかい！　コブシ大（てのはちょっと大げさか）の女の子がディスプレイで暴れるという、かわいくもド迫力の作品なんである。しかし、残念なことに発売日は３月26日に延期されてしまったのだ。X68Kユーザーよ、もうすこし待て！

『エトワール〜』の登場でわかるとおり、エグザクトはユーモアタッチの作品もつくれる、センスあるメーカー。決して、メカ系アクションしかつくれない、堅物の集団ではない。

スタッフ曰く「昔、製品の発送が間に合わなくて、自分たちで箱詰めしたこともありました（笑）。こんな冗談のような事件にいつも出くわしてるわけですから、『エトワール〜』みたいなハチャメチャなゲームの方が、逆につくりやすいぐらいなんですよ。それに、うちの社員は全員がグラフィック、音楽、プログラムまで担当できる人間ですから、たいていの作品には対応できます」とのこと。これからもX68Kユーザーのために、いろんなアクションに挑戦して欲しいものだ。

▲魔法効果もデカキャラも、『エトワール・プリンセス』はすべてがビッグサイズ！

▲『エトワール〜』にはいろんな仕掛けもいっぱい。頭と体でお姫様は奮戦する

ゲーム業界事情　ショップは24時間警備万全

エグザクトの経営しているパソコンショップは、絶対に泥棒は入れない。なぜなら仕事に追われたスタッフが、深夜も必ず残っているからだ！　聞いてる分には喜劇だが、スタッフにとっては悲劇である……。

◀日が暮れても、開発者たちの戦いは終わらない

創刊によせて

『電撃王』創刊おめでとうございます。まさに電撃デビュー！　業界の先導者となるよう応援しちゃいます。話は変わって、『エト・プリ』は遅れちゃってごめんなさい。正月返上で頑張りましたので、よろしくお願いします。

▲『ターボ』の対戦に勝ってVサインの西口さん

【カプコンは今年もやります！】カプコン 6

■大阪府大阪市中央区大手町1の4の12 ☎06（946）3099

ゲーセンの前を通りかかると必ず耳に飛び込んでくる「はどーけんっ！」の声。格闘ゲームブームの立役者、カプコンは今年どう動く!?

昨年末にPC98のグラフィックツール『とことん絵筆』とX68000のアクションゲーム『ストライダー飛竜』をたて続けにリリースしたカプコン。それだけに、パソコンソフトの開発に力を入れ始めたと思った人も多いはず。そこで今後のラインナップや、他機種への移植についてお聞きしたんだけど……残念なことに、いまのところ予定はないんだそうな。これだけの技術力を持っている会社だけに、いつでもいいので（でもなるべく早く）戻ってきてください。

気を取り直して、アーケードの話題をお伝えしよう。ゲーセンでは『ストⅡダッシュ ターボ』が大人気。全体のスピードアップと新技の登場で、新鮮なバトルが楽しめるんだ（詳しい内容は、「アーケード最前線」のページを読んでね！）。そして今、もっとも期待されているのが『マッスルボマー』。プロレスを題材にした格闘ゲームの最新作で、『ファイナルファイト』のハガーもレスラーとして登場するぞ！　格闘ゲームの代名詞ともいえるカプコンだけに、また熱くさせてくれそう。登場予定は春頃とのことなので、もう少しの辛抱だね。

そうそう、UFOキャッチャーなどのクレーンゲームの景品に『ストⅡ』キャラが登場したことも話題になっている。現在はリュウ、春麗、本田、ブランカ、バイソンの５人しかいないけれど、これから新キャラクターも続々登場する予定なのでお楽しみにね！

▲X68000の『ストライダー飛竜』。アーケード版に見劣りしないデキだぞ！

▲ゲーセンで大人気の『ストⅡターボ』。みんなは隠し技を見つけられたかな？

▲期待の新作『マッスルボマー』。リングを舞台に、男たちの熱き戦いが今始まる！

ゲーム業界事情　スーパーファミコンでは…

大作RPG『ブレス　オブ　ファイア〜竜の戦士〜』は４月に、期待の『ファイナルファイトⅡ（仮）』は春に、それぞれ発売が予定されている。また『マスターオブモンスターズ〜大魔王ガイアの誕生〜』も登場予定。

◀『ブレス オブ ファイア』の戦闘シーン

創刊によせて

『電撃王』創刊、おめでとうございます。これからも冴えわたる雑誌づくりを陰ながら応援させて頂きます。わがカプコンも強力な新作を揃えて、'93年を驀進します。今年は何が飛び出すか？　乞うご期待!!

▲これが、〝こだわり派集団〟の面々だ

7 【RPGの本当の面白さを追求する】きんぷくりん(ソフコム)

■宮城県仙台市太白区鈎取本町1の10の40 ☎022(243)3918

RPG好きな5人の若者で構成されたソフトハウス、きんぷくりん。利益を度外視して自分のつくりたいモノだけをつくる、こだわり派集団だ！

きんぷくりんを訪れるべく仙台駅に着いたわれわれ取材班だったが、そこからどう行ったらいいのかがわからない。途方に暮れてきんぷくりんに電話したところ、なんと社員の方々みずから車で迎えに来てくれたのだ！　ありがたやありがたや。あとでそのうちひとりが社長だと知った時にはぶったまげたけど……。

こんなエピソードが示すように、きんぷくりんの雰囲気はとてもアットホーム。会社という雰囲気は微塵もなく、ゲームをつくりたい人間が自然に集まったという感じなのだ。だが、それだけにゲーム制作に関する姿勢は非常にシビア。徹底して自分たちのつくりたいモノだけをつくる！　という方針なのだ。

「まず、ウチは基本的に中世ファンタジーもののRPGしかつくりません。それも、よくある一本道タイプのものではなく、プレイヤーが自由に行動できるようなものですね。新作はまだ未定ですが、おそらくその基本方針は変わらないでしょう。あとは、システムや操作性の面で改良する余地があれば、当然そうしますが……」

うーむ、制作するゲームのジャンルはおろか、その基本理念まですでに確立されているとは。そこまで、「自由度の高いRPG」にこだわる理由とはいったい!?

「映画のように、作り手側がストーリーを一方的に与えるものとちがって、ゲームはプレイヤーの行動しだいでストーリー展開が変わってくるべきだと思うんですよ。ですから、ウチのつくるゲームは、プレイヤーに対してひとつの世界を与えるようなものにしています。あとは、その世界で何をしようがプレイヤーの自由。そして、ストーリーはプレイヤー自身の手でつくっていって欲しいんです」

プレイヤーの想像力をかきたてるようなソフトをつくりたい、ともつけ加えてくれた。うーむ、おそらくひとつのタイプにここまでこだわってつくっているソフトハウスは、ほかにないのではないだろうか。単にストーリーを追うだけでなく、異世界で自分のやりたいことをやれる、本当の意味でのRPG。そんなソフトを体験してみたい人は、いますぐきんぷくりんのソフトをプレイすべし！　新作はまだ未定だが、春に3周年記念作品が出るかもしれないとのこと。期待せよっ!!

▲前作で使用されたキャラのエディット画面。こんな感じで作成されているのだ

ゲーム業界事情　パッケージまでこだわります

きんぷくりんのソフトのパッケージは、どれも上品で格調高い雰囲気を持っている。画面写真そのものをのせるのは控えて、象徴的なイラストなどでゲームの世界観をイメージしてもらおうという考えなのだ。

◀うーん、渋い。思わず飾っておきたくなる

創刊によせて

『電撃王』創刊おめでとうございます。読者の期待に応える電撃的な誌面作りで、おおいに活躍して下さい。「きんぷくりん」の方は春に新作を発表します。RPGファンの皆さんは期待して待っててね。

▲家庭的な雰囲気の中で、仕事は進められているのだ

8 【ゴチャキャラで業界に名を馳せる】呉ソフトウェア工房

■埼玉県大宮市大門町3の197　星野第二ビル302号 ☎048(646)0660

大宮駅近くのマンションの1室。そこが呉ソフトの開発室だ。数々の名作が作られたこの部屋から、今年も独創的なゲームが生み出される。

敵味方の大軍が入り乱れ、その中で各キャラが戦ったり、踊ったり、眠ったりと、それぞれの個性にあった動きを披露するゴチャキャラシステム。世界にも類のないこのシステムを作品の基幹として、呉ソフトは今年も驀進する。

今年、最初の作品となるのは、なんと『ファースト・クイーンⅢ』！　いきなり呉の代表作ともいえるファンタジーRPGシリーズの第3弾が、長い沈黙を破って登場!!　呉ソフトの社長自らが『Ⅲ』の全貌について語ってくれた。

「物語的には『Ⅰ』以前の時代の話になります。シナリオは2段構成で、表の主人公は女の子、裏の主人公が男の子。このふたりの話がからまって、大きな物語を構成します。キャラの種類も『Ⅱ』よりさらに70種類増えて、約240種類になる予定です」

表面的なスペックだけでも圧倒されてしまうが、内容的にもかなりの改良が加わるらしい。たとえばチビチビキャラなる米粒サイズのキャラの登場。これにより、狭い穴に潜入するなど、これまでは考えられなかったシナリオがつくれるようになった。またウインドウを使ったビジュアルシステムはより多彩な表現ができるようになった。もちろんグラフィックもさらに美しくなっている。

パッケージイラストを手掛けるのは、もちろん天野喜孝氏。発売は3月〜4月になる予定。ファンの諸君、あとほんの1、2カ月だけ辛抱してくれ。

この後に発売を予定されているのが、以前からタイトルは発表されている和風ゴチャキャラゲーム『平家物語』。ただ、こちらはまだ完成に時間がかかりそうで、いまのところ発売日未定とのこと。

万全の新作ラインナップが揃った呉ソフト。多くの熱心なファンを持つ、日本を代表する個性派メーカーとして今年はさらに飛躍の年となりそうだ。

▲『FQⅢ』のマップの一部。微妙な色使いが森の雰囲気をよく表している

▲『FQⅢ』のメイン画面。ウィンドウでゴチャキャラがさらに楽しくなる！

ゲーム業界事情　ゴチャキャラの野望!?

呉ソフトウェア工房独自のゲームシステムとして非常に高い評価を受け、業界内にも熱心なファンも多いのがゴチャキャラシステム。『FQⅢ』で、さらにバージョンアップされてマルチウィンドウを使ったシステムで、より使いやすく、より美しく、より楽しくなっている。

日本のパソコンゲームでしか見ることのできないオリジナリティの高いこのシステム、いずれ海外のパソコンへも進出してみたいとか。また、いろいろと引き合いもあるらしく、家庭用TVゲームで遊べるようになるのも、そんなに遠い日ではないかも……。

創刊によせて

『電撃王』創刊おめでとうございます。パソコンゲーム界発展のため、ご活躍を期待しております。だからネ、オモチロイ記事イッパイ書いてね。ネッ♡

▲結婚式の二次会のよ〜な、なごやかな雰囲気である

【多角化をめざすSLG界の雄】光栄

■神奈川県横浜市港北区箕輪1の23の3　☎045(561)6861

9

光栄、とくれば誰しも『信長の野望』をはじめとする歴史シリーズを思い起こすことだろう。しかし、光栄の〝野望〞はそれにとどまらず……。

「『覇王伝』は売れていますよ。とはいえ、歴史シリーズの人気にあぐらをかいていちゃいけない、というのが全社的な認識です」とおっしゃるのは広報の高津さん。毎度のことながらぴしっとしたスーツ姿に丁寧な物腰。続けていわく、「歴史シリーズは確かに当社の柱ですが、これからはたとえばビジネスや教育といった分野に進出して多角化を図らないといけませんね」。現在、発売時期は未定だが、CADや意思決定支援などのビジネスソフト、そして教育分野ではTOWNS版を中心にアドベンチャースタイルの英語教材を企画中とのこと。現状に満足せず、つねに危機意識を持ち続ける。なるほど、光栄さんにしてそ〜なのか……と取材の初めからつくづく浮世の厳しさを実感したしだいだ。

さて、肝心のゲームについては、もうすぐ店頭に並ぶと思うが、2月10日に『大航海時代Ⅱ』を発売。これは新大陸発見、新航路発見に沸き立つ16世紀ヨーロッパを背景にしたSLGで、交易に従事してもよし、海戦になってもよしと、どのようにゲームを進めても一定の結果が得られる自由度の高さがウリ。『ウイニング・ポスト』は1月に登場した。「手前ミソながら、非常に完成度の高い競馬シミュレーションに仕上がっていると思います」と高津さん。ゲーム専用機への移植も検討中とのことだ。3月には『デルフォイの神託』。光栄初のクイズ・アドベンチャーになるとのこと。同時期にビジネスSLGの新作『トップマネジメントⅡ』が予定されているという。舞台をコンピュータ・ハードの業界に設定しているそうで、どんなゲームに仕上がるか今から楽しみである。最後に。これは現在検討中とのことだが、『覇王伝』TOWNSオリジナル版がめでたくお目見えするかもしれない……とだけいっておこう。

▲リコエイション・シリーズ期待の新作『大航海時代Ⅱ』。これは文句なしにお勧め

▲光栄が競馬SLGに挑戦。『ウイニング・ポスト』。SLG界の本命となるか？

米国産歴史SLGである

ゲーム業界事情

『三國志』、『信長の野望』など歴史シリーズをひっさげて、アメリカのパソコンゲーム市場に殴り込みをかけた光栄。現地法人を設立して、すっかりアメリカに根を下ろした感じである。ところで今回の取材で話題になったのが、現在アメリカで鋭意開発中という光栄アメリカのオリジナルゲーム。題して『Liberty or Death』という。アメリカ独立戦争を背景にした歴史シミュレーションになるそうで、IBM-PC版（DOS／V版含む）が発売される予定とのこと。

う〜む、早くPC98でもあ・そ・び・た・い!!

ご創刊おめでとうございます。シビアかつジャスティスにパソコン業界をビシビシ刺激してください。わたしたちも、批評に耐えられる良質な作品を作り続けていきます。貴誌のご活躍とパソコンゲームの明るい未来に、乾杯!!（高）

▲仕事の合い間に撮影。愛する職場を見てください

【川口に咲くパソコン界の花】コスモス・コンピューター

■埼玉県川口市並木2の34の2　☎0482(58)4041

10

東京のすぐそば、埼玉県川口市で和気あいあいとがんばるコスモス・コンピューター。喜ぶユーザーの顔を想像しつつ、今年も仕事に励みます。

1本のソフトをジックリ育てる。これが、コスモス・コンピューターがゲームをつくるときの基本方針なのだ。昨年1年間かけて熟成され、まろやか〜に仕上がった作品が、いよいよ今年、日の目を見ることとなる。

「うちの今年最初の作品となるのが、SF RPG『スターベアラーズ』。主人公は星間商人の青年で、宇宙艦の艦長。6人の仲間とともに宇宙を飛び回り、父の仇を追うというストーリーです」

この作品、システム的な部分で非常に見るべきものが多い。そのひとつが、可変マップシステムだ。これは小、中、大、極大と、マップの縮小拡大が自由自在という機能。たとえば、歩いているとき、車に乗っているとき、宇宙船に乗っているときでは、移動速度が全然ちがう。そこでこのシステムを使えば、それぞれの移動速度に合わせて、マップサイズをパッと切り替えることが可能。各惑星の全体像をしっかり把握できるとともに、細かい部分も自由に調べることができるというわけだ。

戦闘的な部分では、ストライダーという巨大な装甲宇宙服……平たくいうとロボットが主役となる。戦闘シーンは多分SLG的な要素が強くなると思うけど、まだ細部は検討中。あの『レジオナルパワー』シリーズを開発したコスモスのこと。きっと戦略的なシステムに仕上げてくれるにちがいない。

機種はPC98、発売は2月下旬から3月上旬になる予定。

その後のタイトルは未定らしいが、コスモスは今後もRPG＆SLGの2本柱でつっ走る。つぎに出てくるのは『レジオナルパワーⅢ』なのか？　それとも思いもよらない新作なのか!?

「まあ期待してください、フフ」

とささやいた開発諸氏の不敵な笑顔が印象的であった。

▲『スターベアラーズ』の宇宙船ブリッジ。艦内だけでも楽しめる

▲『スターベアラーズ』デモの1シーン。ストライダーがバリバリ、アニメする！

コスモスは都会の迷宮!?

ゲーム業界事情

京浜東北線・西川口駅から、コスモス・コンピューターの社屋は歩いてちょっと。にもかかわらず、わざわざスタッフの方は駅まで迎えにきてくれた。

「いやあ、うちのビルまでの道はとても複雑でして、取材にこられた方はいつも迷うんですよ」

かくして後ろをついていくと、ガードの下を通ったり、クネクネ曲がったり、もうメチャクチャ！確かにこれじゃ迷うはずである。

「ところで帰り、大丈夫ですよね」

「…………は、ハイ。大丈夫です」

見栄をはった我々がどうなったかは、想像にかたくないだろう。

創刊おめでとうございます。

今年のコスモスも、ライターさんが自信を持って紹介出来るような、良い作品を作りたいと思います。

ユーザーの皆さん『電撃王』ともども、コスモス・コンピューターをよろしくね。

11 【イキのいいソフトがドンドコ出るぞ!】コンパイル

■広島県広島市南区大須賀町17の5 ☎082(263)6165

▲見よ、意欲に燃えるスタッフたちの輝く瞳(笑)!

昨年は、アーケードゲームの決定版『ぷよぷよ』で、ヒットを飛ばしたコンパイル。今年もコミカルで楽しいソフトをガンガン出してくれそーだ!

コンパイルの新作トップバッターは、なんたって3月発売予定の98版『ぷよぷよ』。「対戦」「コンピュータ」「とことん」「ミッション」の4モード搭載、しかも攻略本と4コママンガ50本付きの豪華仕様なのであーる! ふむふむ、なんかスゴそーな気がするぞ。

続いては11月発売のRPG『幻世喜譚』。近世ヨーロッパを舞台にしたスチームパンク風コミカル冒険活劇だ。パーティは、ギタリスト、ヘビースモーカーの魔法使い、大酒飲みの犬忍者といったユニークな顔ぶれ。アニメやサンプリング音声をふんだんに取り入れた、おもいっきり楽しいゲームになりそーだぞ。乞うご期待!

さらに9月には、お待たせしました『魔導物語A.R.S』。『魔導物語1-2-3』でおなじみのアルルちゃんが活躍する物語をはじめ、3つのショートストーリーを1本にまとめたRPGの短編集だ。これはコンパイルの総力を結集した超大作だそーだから、みんな全身に期待をみなぎらせて発売を待つべし!

98版『ぷよぷよ』『幻世喜譚』『魔導物語A.R.S』……つぎつぎに話題作がメジロ押しってな感じの今年のコンパイル。『ディスクステーション98』も10月には復刊するという、ファンにとってうれしいニュースもキャッチしたぞ(くわしくは下のコラムを読むべし)! 諸君、平成5年のコンパイルはタダモノではない。『電撃王』ともども、よろしくな!

▲OLのおネーさんたちにも大人気という『ぷよぷよ』。98版が待ち遠しいぜ!

▲ファンを待たせまくった『魔導物語A.R.S』。いよいよ9月発売予定なのだ!

▲イベント満載、ギャグ満契のスチームパンクRPG『幻世喜譚』。乞うご期待

ゲーム業界事情 まだまだ元気! DS98

さてさてお待たせしました。コンパイルの『ディスクステーション98』が、タイトルを『DSムック』と変えて、いよいよ今年の10月復刊! メインのゲームが1本、サブゲームが1～2本、プチゲームが4本くらい入って、4枚組4800円という超お買得価格! 人気のSLGやRPGを満載したとゆースグレモノでっせ、奥さん。

この『DSムック』は、今後も年間2～3タイトル出していく予定とか。おなじみアルルやカーバンクルも大活躍するそうだから、ファンのみんな、お小遣いためて心待ちにしてよーぜ!

創刊によせて

祝・創刊おめでとう! でござ～る。雑誌を制作するのは大変だとは思いますが、『電撃王』の誌名のとおり、撃って撃ちまくり、パソコン雑誌の雄となってね。当社も心機一転、気分もあらたに昨年以上にがんばっていきます!

12 【今年もX68ユーザーの強い味方!】エス・ピー・エス

■福島県福島市太平寺字過吹24の1 ☎0245(45)5777

▲X68000のことならおまかせの開発陣

アーケードものを中心としたX68000への移植作品で、ユーザーの高い評価を得ているエス・ピー・エス。今年はどんなゲームが登場するのか!?

エス・ピー・エスといえばX68000発売当初から、アーケードからの移植を中心にソフトを続々発売してきた、X68000ユーザーにとっては神さまのようなソフトハウス。つい先頃も『デスブレイド』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』の移植でユーザーを狂喜させたばかりだが、はたしてつぎなるラインナップは……。

とりあえず5～6月に予定されているのが、アーケードから移植の『麻雀クエスト』。タイトルからわかるようにファンタジーRPG仕立ての麻雀ゲームで、きみは剣士(雀士?)となってモンスターを麻雀で倒していくのだ。グラフィックはアニメ調のもので、もちろん敵にはかわいい女の子もたくさん登場する。全体的にコミカルなノリということもあって、だれでも気軽に楽しめる麻雀ゲームとなっているぞ。

「これまでのシューティングやアクションとちがって麻雀モノですから、ユーザーさんからどんな評価を受けるかわかりませんが……。とにかく、移植の完成度に関しては全力を尽くしています」

さすが技術力を誇るエス・ピー・エス。ところで他に新作の予定はないんですか?

「アーケードものをX68000に移植するという路線はハッキリしていますが、具体的なタイトル名はまだちょっと……。アレに関してはどうなるかまだわからないし……」

アレ? アレって何ですか? えー!! 開発中止と思われていたアレですかっ!? アレがもしかしたら装いも新たに登場するかもしれないんですねっ!?

「いや、いまの言葉は忘れてください。とにかく『麻雀クエスト』以外にもいくつか隠し玉があるので、楽しみにしていてください。タイトルや発売時期など、詳しいことはお教えできませんが……」

うーむ、あやしい。はたしてどんな作品が登場するのか。今年もエス・ピー・エスから目が離せないぞ!

▲『麻雀クエスト』。ちょっとエッチなファンタジーRPG風麻雀ゲームだ

▲オープニングのビジュアルも移植度良好。こんな敵とも麻雀で勝負するのか?

ゲーム業界事情 X68000新機種の登場を望む!

エス・ピー・エスのX68000に対するこだわりは相当なものだが、それでも最近のアーケード作品を移植するには、だいぶスペック的にツラくなってきているという。実際、X68000から撤退するほかのソフトハウスも多い。

「本当はXVI専用という形にしたいんですが、それはちょっとできませんし……。とにかく、ウチとしては1日も早くX68000の新機種が出てほしいですね。そうなったら、真っ先にソフトを開発しますよ」と、社長の今野さん。

こんな強力な味方を持つX68000ユーザーは幸せ者だ。

創刊によせて

電撃のごとくこの世に誕生された『電撃王』さま、ご創刊誠におめでとうございます。エス・ピー・エスでもいっぱい紹介記事を載せてもらえるように開発に力をいれて頑張りますので今後ともよろしくお願いします。

【大人の作品を、社会人に提供する】総合ビジネスアシスト

■愛知県名古屋市中区栄1の23の29　日宝伏見ポイントビル　☎052(204)0505

13

▲「当社製品をよろしく」と背広でビシッと決めた！

なにも自宅でジックリ遊ぶものだけがゲームじゃない。総合ビジネスアシストは、会社でも遊べるフレンドリーなゲームを研究し続ける。

世間ではRPG、SLGなどが全盛だが、さすがにそんなゲームを会社に持ちこむわけにはいかない。もっと気軽に楽しめるゲームを、というのをポリシーにがんばっているのが総合ビジネスアシストだ。

取材陣に応対してくれたのは、ディレクターの桑山さん。まさにビジネスマンという身なりの氏は、ハッキリした口調で語ってくれた。

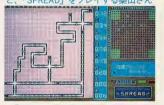
「ただ手軽というだけでは、ユーザーさんは満足しませんからね。ルールがすぐ覚えられ、なおかついままでにない感覚で遊べるもの。これが当社の考えるゲームのスタイルです」

聞けば、総合ビジネスアシストのゲームユーザーは、30歳以上の人が80パーセント以上（！）もいるらしい。いわゆる、あまりコンピュータゲームに慣れていない世代にこれだけのユーザーがいるということは、いかにこのソフトが社会人にマッチしているかという証明でもある。

「最新作の『SPREAD』は、とくに会社でプレイしていただきたい作品です。内容は、ガス管をつないでパイプラインをつくっていき、同時に相手のパイプラインを攻撃して邪魔するもの。パッケージの中にRS-232Cケーブルが入ってますので、これで2台のPC98をつないで対戦プレイが楽しめるというわけです。

プレイ時間は約10分から15分ですので、ちょっとした仕事の息抜きに、同僚の方と遊んでみてはいいがでしょうか？」

ムム、プレイ時間にも気を配るあたりはさすが！　こういったビジネスマンに対する細やかな配慮が、社会人に支持される理由にちがいない。今後は少し低めの年齢層もフォローする作品にも力を入れていくそうなので、これまでの作品同様、軽い気持ちで遊べる小気味のいい傑作に期待しよう。

▲「昼休みなどに遊んでほしいですね」と、『SPREAD』をプレイする桑山さん

▲『SPREAD』の画面。地味ながら、ダミーなどを使っただましあいが楽しい

ゲーム業界事情　メーカーのもうひとつの顔

「〝総合ビジネスアシスト〟って、なんかゲームメーカーらしくない、固い名前だな」と思ったキミ、するどい！　じつはこの会社、本業はいろんなビジネスソフトをつくってる会社なのだ。そのうち「それじゃあゲームもつくってみようか」ということになり、現在のような体制になったというわけ。

ところで、よく考えると昼休みを楽しく演出することも〝総合的にビジネスをアシストする〟ことになるんじゃないだろうか？　会社員を楽しい気分にさせるゲームをつくることは、意外と社名に沿った事業なのかもしれない。

『電撃王』ご創刊、おめでとうございます。まさしくパソコン雑誌の「王」といわれるような斬新な記事を期待しています。なお、絶賛発売中のバトルパズル『SPREAD』も『電撃王』ともどもよろしくお願いします。

【西の横綱、健在なり！】システムソフト

■福岡県福岡市中央区天神3の10の30　☎092(752)5262

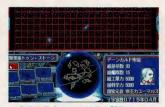
14

▲編集部の𠀋は、女性の有無で取材する先を選ぶのだ

われわれはついに来たっ！　泣く子も黙る（？）パソコンゲーム界の雄、システムソフトなんである。今年もラインナップ充実でめでたい限り！

さて、システムソフトである。相変わらず元気がよい。ラインナップが充実している。まず、同社としては異色のクイズソフト『殿様の野望・全国版』。これはプレイヤーが戦国大名となって領土を拡大していく歴史SLG風味のクイズゲーム。要するに戦闘をクイズで行うってわけだな。もともとはアーケード版からの移植だが、パソコンゲーム用にスペックアップ。問題数4000、ジャンル30はまずクイズゲームとしては満足のいくボリュームだろう。4月の発売までガマン！　待ちきれない人のためには、クイズゲームがもう一本。『知略の覇者』がそれで、『殿様の野望』が日本の戦国時代を舞台としたクイズゲームなら、こちらは三国志世界を背景にしたクイズゲーム。スペックは前者とほぼ同じで、絶賛発売中！

そして2月にはお待ちかね『ロボクラッシュ2』。前作をさらにパワーアップした内容になるそうで、主な特徴としては、マルチエンディングシステムの採用、世界観・ストーリー背景の深化、また戦闘は敵味方同時に動くリアルファイトに。さらにさらにっ！　喜ぶべし、4月には『インペリアルフォースⅡ（仮）』の登場だ。どちらかと言えば〝陣取りゲーム〟の要素が強かった前作に比べ、『Ⅱ』はストーリー背景を重視した内容だそうで、一種壮大な宇宙戦史といった趣になるらしい。今からよい子に待っていて欲しいぞ。

▲『知略の覇者』である。クイズに答えて、中国大陸の統一を目指せ！

▲宇宙を舞台にした壮大な陣取りゲーム『インペリアルフォースⅡ』

▲テキストAVG『エンチャンタ』。半人前の魔術師が主人公のファンタジーだ

ゲーム業界事情　『M of M FINAL』はおすすめ！

昨年末の発売ながら、この頁でも触れておきたいのが『マスター・オブ・モンスターズFINAL』。とにかくハマるのである。編集部では、このゲームが茶飲み話の格好の話題となっているのだ。「ところで、うな子とうな美（いずれも海蛇につけた名前）は元気？　あんたんところの二匹、ちょっと過保護に育て過ぎてるんじゃないの？　もっと前線に出してやらなきゃ」「オッ、ノリヒコ（トロールです）の奴、ちょっと見ない間に大きくなったなあ！」なんて具合い。子供の話をする親の心境なんである。これはハマる。病気になります。

創刊おめでとうございます。みなさん風邪なんかひいてませんか？　ゲームで寒さを吹き飛ばしましょう。ロボットバトルシミュレーション『ロボクラッシュ2』、超難解マップ集『大戦略Ⅳカルトマップ』。ご期待ください。

▲宝塚に近いせいか、ジェンヌ気どりで(?)花束

15 シンキングラビット

【『映画狂殺人事件』絶対出すって!】

■兵庫県宝塚市中州1の2の24の503 ☎0797(73)3113

『倉庫番』シリーズと推理AVGで有名な老舗。「予定しているタイトルはいくつかあるんですが、なかなか開発に手が回らない……」状況だとか。

阪急線の宝塚駅から2駅、住宅街のビルの一室にあるシンキングラビット。その一番の新作は、FM-TOWN版とJ-3100版の『倉庫番リベンジ　ユーザー逆襲編』。これは、ユーザーから送られてきたマップデータをまとめたものなんだ。PC98版も好評発売中で、さらなる挑戦のハガキも舞いこんでいる。つまり、パート2の発売もあるってことだ。

この『倉庫番リベンジ』のデバックも終了。いま総力をあげて極秘で開発しているのは、近未来を舞台にしたSLG。今年中には発売したいそうだ。

推理物AVGシリーズは、意外な形で最新作が発表されている。花王から発売されているブランクディスクのおまけに、PC98版『ラスベガス連続殺人事件』がついているのだ。パッケージ版を発売する予定はないとのことだから、見つけたらスグ買おう！

なお、ファンには待ち遠しい『映画狂殺人事件』は、「長い目で見てください。絶対に発売します」という担当者の弁。気長に待ってたほうがいいみたい。また、以前から発売予定になっていた、サバイバルもののAVG『ホワット　ア　シーン』は、X68000での発売がなくなった。PC98用として発売したいけど未定とのこと。ひとつの企画を進行させると、それに全力をそそぐため、他の予告されているタイトルも、なかなか発売にはならないようだ。1本1本確実に、いいものをつくり続けてほしいね。

▲マップのひとつひとつに、作者の名前とコメントが表示されるのだ

▲とてもブランクディスクのおまけとは思えない『ラスベガス連続殺人事件』

▲いつもの倉庫のグラフィックの他、エジプト風、おもちゃの世界、などがある

ユーザーの逆襲!

ゲーム業界事情

『倉庫番リベンジ』に登場するマップは、基本的にはユーザーから送られてきたもの。その中には、解法が書かれていないものも多かったそうだ。もちろん、採用するにあたって、そのすべてをクリアしなきゃならない。デバックを含めて全面クリアに要した時間は、なんと1カ月！　このほかに、新しくグラフィックを作成したりしている。ユーザーから送られたデータでつくられた、とはいっても、簡単には製品として完成されはしないのだ。それにしても、全306面も延々プレイするのって、仕事でも気が遠くなりそう……。

創刊によせて

『電撃王』創刊おでとうございます。ゲーム雑誌が氾濫しているなか、他の雑誌とはちがった切り口の記事に期待します。私たちシンキングラビットもいままでとはひと味もふた味もちがうゲームを企画中です。

▲人、人、人の山！　なんと彼らは全員開発なのだ

16 スタークラフト

【自社開発重視のメーカーへ大変身!】

■埼玉県比企郡滑川町羽尾359 ☎0493(56)3988

広々とした森林公園に居をかまえるスタークラフト。これまで海外作品の移植がほとんどだったメーカーだが、'93年は一大転機となる！

スタークラフトが、今年から生まれ変わる！　今後、海外から移植するのはとくに完成度の高い作品のみ。基本的にはオリジナル作品を開発の主軸に置き、これを主力商品とする新たな態勢で市場に臨む。

完全オリジナルの第1弾となるのは、98版のSFRPG『スターファイヤー(仮)』。宇宙のさまざまな惑星が舞台となる冒険もので、シナリオ担当はあの『ファンタジー』シリーズのダグラス・ウッド。まずIBM版が先行発売され、PC98版が発売されるのは、来年1月になる予定だ。

一方の移植路線は、例年以上の傑作ぞろい。まずはRPG『指輪物語　第2巻　二つの搭』が4月23日予定でPC98、TOWNS版で同時発売。小説中盤の物語を、克明に再現する。『マイト＆マジック』シリーズの第4弾となるRPG『クラウズ・オブ・ジーン』はPC98版が7月、TOWNS版が9月に登場予定。『マイト＆マジックⅢ』よりさらに熟成されたシステムと美しいビジュアルで、邪悪の化身〝ジーン・ロード〟との戦いを描く本格派のファンタジーだ。

そしてやはり7月ごろに、スタークラフト久々のAVG『レジェンド・オブ・キランディア』がTOWNS版で登場。海外で大ヒットした秀作ファンタジーで、日本でも大いに話題を呼ぶことになりそう。

これだけの珠玉の新作勢を前にして、開発陣も意欲満々。今年はスタークラフトのゲームだけで、1年間遊べそうだ。

▲『指輪物語』の第2弾。主人公フロドはこれまでのパーティと離れ、旅立つ

▲注目作『スターファイヤー』。宇宙の星系表示図は見た目にもインパクト強し！

▲『レジェンド・オブ・キランディア』。美しいグラフィックと凝った演出がウリ

開発陣営パワーアップ!

ゲーム業界事情

築1年の新社屋で、新たな方針を掲げたスタークラフトだが、それにともなって人員も大増強！　現在、開発だけで30人近い人数がそろっており、それぞれ担当する作品の制作に没頭している。すでに来年まで立っている膨大なスケジュールを、マンパワーで一気に踏破しようという作戦だ。

これだけの人間がいっぺんに仕事をするわけだから、当然開発室には相当の面積が要される。かくして広大な社屋の2階はいま、完全に開発オンリーのフロア。机とパソコンがズラリと並んだ光景は、まるで基地のようだ。

創刊によせて

雑誌とソフトハウスは常に持ちつ持たれつの関係、ひいてはそのことがユーザーの皆さんに良い結果をもたらすことになります。『電撃王』期待しています。お互いトップをめざして頑張りましょう。(カッコつけすぎ？)

※『指輪』第2巻はPC98版、『スターファイヤー』と『レジェンド・オブ・キランディア』はIBM版のものです。

【今年はパソコンだけじゃないぞー】ズーム

■北海道札幌市中央区北1条西20丁目 DEVEX120 6F ☎011(613)3299

17

▲ネコを中心に、燃えるスタッフ勢揃い！

昨年は『オーバーテイク』のイベントが大盛況、ソフトも大ヒットと、いいことづくめだったズーム。今年もまたパワー全開でダッシュだ！

『ジェノサイド』『ファランクス』など、完成度の高い作品を次々と世に送り出してきたズーム。昨年も『オーバーテイク』で多くのF1フリークをうならせた。X68000のソフトは、PC98に比べて新作のタイトル数が年々少なくなる一方。そんななかで、コンスタントに良質の作品を作り続けてくれるズームは、X68000にとって、まさに神様仏様。全国のX68000ユーザーは、北海道に足を向けて寝たらバチがあたるぞ（笑）。

さて、今年のズームの作品は、まずFM-TOWNS版『ジェノサイド』。『ジェノサイド』と『ジェノサイド2』が1枚のCD-ROMにまとめられた、おトクな作品だ（X68000版と内容やキャラクターが若干異なる）。しかも、このTOWNS版には、あの『フラクタル・エンジン』も真っ青の〝ハイパービジュアル・デモ〟が用意されている（店頭デモは必見！）。TOWNSユーザーは、絶対買わなきゃソンだ。また、ズームは今年からTVゲーム機用のソフトの開発もスタートするという。これもおおいに楽しみだ。X68000の新作は、今のところ予定がないそうだが、パソコンゲームの開発をやめてしまうわけではないので、近いうちに必ず新作の発表があるはず。首を長くして待っていよう！

▲◀『フラクタル・エンジン』に少しもひけを取らないTOWNS版『ジェノサイド』のデモの一場面

▲X68000版よりも遊びやすいバランスになっているTOWNS版『ジェノサイド』

▲パート1と2が1枚のCD-ROMにまとまり、完全版として発売される

ゲーム業界事情 ついにネコがゲーム機に進出!?

今年のズームは、パソコンソフトばかりでなく、TVゲーム機用のソフトも開発する。はたしてどんなゲームを作るのか、とても気になるところだが、電撃王取材班は、なんと、あの〝ネコ〟を主役（メインキャラ）にしたゲームがつくられるかもしれない、という情報をつかんだ。ズームの看板キャラにして、もはやパソコン界では知らぬ者のいない名キャラクター〝ネコ〟。あの愛敬のあるニタニタ顔を見れば、誰もが一発で〝ネコ〟のとりこになってしまうはず。もうすぐTVゲーム界に〝ネコ〟ブームがやってくる!?

創刊によせて

拝啓　創刊おめでとうございます。スタッフ一同よりお祝いの言葉をお贈りいたします。読者の皆様と、共に歩める誌面作りと共に、弊社のソフトへのご指導もよろしくお願いいたします。月並みですが、がんばりましょうね。　敬具

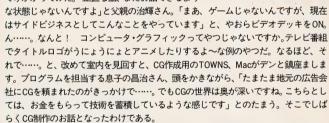
【来たるべき新作のために充電中】ソフトスタジオWING

■大分県別府市浜町37の1 泊町コーポ302 ☎0977(21)2310

18

▲今度は新作の取材でお会いしましょうね！

大分は別府の地に、父と子ふたりのソフトハウスあり。その名もソフトスタジオWING。個性的なホラーものでファンの多いソフトハウスだ！

羽田発の旅客機は一路九州へ、大分の地へ。バスに揺られて別府に降り立ったのは正午過ぎ。約束の時間より早く開発室にお邪魔したのだが、武田さん親子はじつに気持ちよく迎えてくださった。さて、ソフトスタジオWINGといえば『怨霊戦記』はじめ、グラフィック、BGMの粋を凝らしたホラー・アドベンチャーが有名である。わたし個人的にWINGのファンなもんで、最近の沈黙が少し寂しい。取材班としては、挨拶もそこそこに、さっそく次回作についてうかがってみた。「正直な話、まだお話できるような状態じゃないんですよ」と父親の治輝さん。「まあ、ゲームじゃないんですが、現在はサイドビジネスとしてこんなことをやっています」と、やおらビデオデッキをON。ん……。なんと！　コンピュータ・グラフィックってやつじゃないですか。テレビ番組でタイトルロゴがうにょうにょとアニメしたりするよ〜な例のやつだ。なるほど、それで……。と、改めて室内を見回すと、CG作成用のTOWNS、Macがデンと鎮座まします。プログラムを担当する息子の昌治さん、頭をかきながら、「たまたま地元の広告会社にCGを頼まれたのがきっかけで……。でもCGの世界は奥が深いですね。こちらとしては、お金をもらって技術を蓄積しているような感じです」とのたまう。そこでしばらくCG制作のお話となったわけである。

部屋にあるMacを動かしながら、昌治さん、「たとえば幽霊屋敷なんかで、壁の中から化け物が浮き出るようなパターンをつくりたい、とします。CGをやっていると自然とそんなノウハウがたまってくるんですよ」。幽霊屋敷？　う〜む、話が少〜しゲームへと向いてきたな。さあ、さあ、じつは新作があるんでしょう？　と追求するわたしに、とうとう父親の治輝さん。「じつは……」とデスクから何やらごそごそと書類を取り出す。「『怨霊戦記』のⅡを考えているんですよ。とはいえ、まだシナリオだけですけどね」。『怨霊戦記Ⅱ』は舞台を未来へと移したものになるという。発売時期は現在未定だが、'93年度中にはなんとかかたちを整えたいとのことだ。かくなるうえは、一刻も早く『Ⅱ』を出して欲しいと思うのがファンというものだ。

ま、ともあれ、なんとか成果を上げられてホッとひと息の取材班。最後に、われわれを快くもてなしてくださった治輝さん、昌治さん、ありがとうございました。毎度のことながら九州へ来て思うことは、食事のうまさと人の心の温かさ。かような仕事をしていなければ、九州へ移住したいくらいなんであります。というわけで、取材班一同、北上して福岡は博多の地へと赴くのであった。ふふふ、今夜はモツ鍋と長浜ラーメンを腹いっぱい食べてやるぞ！

ゲーム業界事情 来たるべき新作はCD-ROMで!

WINGといえば、もとはPC88用のソフトを中心に開発していたものだが、現在、いちばんおもしろいマシンはTOWNSであるという。「新作を出すとしたら、まずTOWNS版からつくりたいですね。とにかくCD-ROMが使えるというのは魅力ですよ」と息子の昌治さん。確かに、WINGさんのよ〜にグラフィック、BGMに凝る向きにはTOWNSはたまらない魅力があるはずだ。「PC9821は？」と聞くと、「普及度によりますね」とのお返事。

そうだよなあ、PC9821がどれだけ普及するかによるよなあ……。

創刊によせて

皇太子殿下の御婚約で始まった新年に、電撃王の創刊を知らされ誠にお目出たい年になった事にお慶びを申し上げます。パソコン誌としてよりナイーブな紙面で読者を魅了し、だれもが手放せない電撃王になることを信じています。

19 ソフトプラン

【低価格・高品質のお買得ソフト連発！】

■岡山県総社市中央2の6の36 ☎0866(93)8686

▲日夜、新作の構想を練る若手スタッフたち

逆転のＲＰＧといわれた『キングス・ダンジョン』をはじめ、ユニークで低価格な良質ソフトを送り出すソフトプラン。さて、今年の新作は……？

このバブル崩壊後の不景気時代、お小遣いは減らされても、ゲームソフトの値段は容赦なく上がる一方である。うーむ、許せん！　ところが、低価格でしかも中味の濃いゲームソフトを提供してくれる、まさにソフト界の月光仮面ともいうべきソフトハウスがここにある。その名も「ソフトプラン」。昨年は、なんと敵キャラが主人公となって勇者を倒すという、新趣向のＲＰＧ『キングス・ダンジョン』で話題を集めた。なかなか楽しいゲームだったよね？

さて、そのソフトプランの平成５年の新作は、なんと大作がドドーンと３本も予定されてんだぞ、まいったかぁ！　まずは４月発売予定のＲＰＧ『エストリア(仮)』。フルアニメの自動タクティカル戦闘、サンプリングによる音声、剣・弓・魔法の使用頻度によってレベルアップするシステムなど、お楽しみ満載のゲームになりそうだ。

同じく４月上旬には、『キングス・ダンジョン』の続編となる『ダーク・オデッセイ』。より完成したシステムによって、モンスターたちを手足のように操れるというから、プレイヤーの悪役気分もいっそう充実しようってモンだよな。

そして、さらに５月には、3DRPG『亡霊帝国～Dydaniss（ダイダニス）～』。女除霊師と亡霊戦士の出会いからはじまる物語は、壮麗にしてロマンチックなドラマになりそうな予感。とはいえ、キャラクターのグラフィックを見る限りでは、コミカルな要素もたっぷり盛り込まれているようだ。

４月、５月と（ま、あくまでもすべて予定だけど)、たて続けに新作を連発してくれるソフトプラン。ユーザーに好評の低価格・高品質路線は、あくまでも守り抜いていく姿勢だそうで、まったく頼もしいったら頼もしい。これからも期待して見守りたいソフトハウスなのだ！

▲アイテムによって明るさが変化する、芸の細かい『エストリア』のダンジョン

▲明るくて表情豊かなキャラに期待！『亡霊帝国ダイダニス』の開発途中画面

ゲーム業界事情　新趣向RPG『キングス・ダンジョン』

『キングス・ダンジョン』は、従来のＲＰＧのカタキ役・魔王が主人公。ダンジョンの奥にひそみ、自分を倒しにやってくる勇者どもを、トラップや手下のモンスターの待ち伏せによってやっつける、異色のＲＰＧだ！

◀モンスターやトラップの配置は、ＳＬＧ感覚

創刊によせて

創刊を祝し、今後のご繁栄を祈ります。さて、平成５年度の当社は、これまでと同様、良質のソフトを低価格で出していくつもりです。４月発売の『エストリア』、『ダーク・オデッセイ』をどうぞよろしくお願いします。

20 ソフト屋しゃんばら

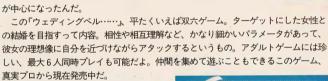
【さんちゃんメーカー頑張る！】

■兵庫県西宮市丸橋町8の28 丸橋郵便局止 ☎0798(51)1365

▲左からプログラム担当の兄とグラフィック担当の弟

兄夫婦と弟の３人で、とにかく頑張る、〝ソフト屋しゃんばら〟。明るく楽しいソフトを作るため、日夜徹夜の毎日だ!?

阪急線西宮北口駅で待ち合わせた取材班が、連れて行かれたのはナゼか日本料理店。仕事場は修羅場の直後で足の踏み場がない！　とのことで、神戸牛と刺し身ををつまみながらの取材となったのだ。というのも、仕事場・自宅が兼用の「ソフト屋しゃんばら」は、兄夫婦と弟の３人で、企画・開発・営業・販売をこなす、規模は小さいけどメチャパワフルなソフトハウスなのだ。「ちょうど昨日『ウェディングベルは高らかに』のマスターがアップしたところ」という松田（兄）氏。取材も『ウェディングベル……』が中心になったんだ。

この『ウェディングベル……』、平たくいえば双六ゲーム。ターゲットにした女性との結婚を目指すって内容。相性や相互理解など、かなり細かいパラメータがあって、彼女の理想像に自分を近づけながらアタックするというもの。アダルトゲームには珍しい、最大６人同時プレイも可能だよ。仲間を集めて遊ぶこともできるこのゲーム、真実プロから現在発売中だ。

ちなみにこの『ウェディングベル……』に入りきらなかったイベントetc.が多かったため、すでに「続ウェディングベルは高らかに」を企画中で、４月～５月には完成する予定だ。

'91年末の予定だったのが、伸び伸びになっている『ごくらく天国巨桃の塔之巻』は、『続ウェディングベル……』の後、４月～５月くらいに発売の予定。「前作よりグラフィックを中心にパワーアップさせます」とは松田（弟）氏。また、同じく発売延期となっている『水龍士Ⅲ』に関しては、「必ず今年中に発売します！」という約束の言葉を承った。

「思い入れのあるシリーズの完結編になりますから、『続ウェディングベル……』と『ごくらく…』２作の発売が終わったら、全力でとりかかります」とのこと。

▲婦警さんも結婚対象になっている『続ウェディングベルは高らかに』

▲いきなりエンディング。ただし松竹梅あるうちの、看護婦さんの梅

ゲーム業界事情　エサに目の眩むヤツ

食事をとりながらの取材に慣れていないライターは、仕事を忘れて目の前のエサに熱中！　その間他の皆さんは、写真家の話題やら女性の一人暮らしのキビシサのことやら、ゲームに関係なさそうな話題で盛り上がり、結局ライターが食事を平らげてから、話を聞くことになってしまった……。

この取材で、とくに印象に残ったのは、「女性の人権を無視しない明るいＨソフトをつくりたい」という松田（嫁）女史の御言葉。『ウェディングベル……』も、そのポリシーがうかがえる良心的なつくりに仕上がっているのだ。

創刊によせて

このたびは、創刊、本当におめでとうございます。皆様、どうぞお体に十分気をつけられて、いっそう充実した雑誌にしてくださいますように。楽しみに拝読させていただくつもりです。これからもよろしくお願いします。

21 【広い年齢層に愛される名古屋の老舗】T&Eソフト

■愛知県名古屋市名東区豊が丘1810　☎052(773)7770

▲カッコいいロゴ入りの社屋が、夢の発進地だ！

最近は〝長く遊べるゲームをつくるメーカー〟として、人気を得ているT＆E。長年のゲームづくりの経験が作品の質を支えているのだ！

昨年は『ソード・ワールドＰＣ』、『ペブルビーチの波濤』の追加コース『デビルズコース』が続けてヒット！　喜色満面で１年を終えたＴ＆Ｅソフトだが、この２シリーズの続編、もしくはアッと驚く新作は準備されているのだろうか？

『『ソード・ワールドＰＣ』に関しては、続編とはちょっとちがうんですが、夏ごろにスーファミ版『ソード・ワールドＳＦＣ』を出します。こちらはシステム、全体的なストーリーは同じなのですが、パソコン版とはちがうシナリオを、20本以上収めました。もちろんシナリオ制作はグループＳＮＥさん。容量の関係でパソコン版に入りきらなかったシナリオも入れてありますが、質的には遜色ないものばかりです。まだシナリオをやり足りないという人は、こちらで飢えをいやしてくださいね（笑）」

また、パソコン版の続編については、「もしつくるとしたら、今度はもっとグラフィック面を強化したいですね」という気になる発言。確かに最終シナリオが５レベル程度のキャラでクリアできてしまうのは、テーブルトーク版のキャラの上限に比べると、いかにも寂しすぎる。ユーザーからの手紙でも続編の要望はかなり多いらしく、ぜひ高レベルキャラを対象にした『Ⅱ』もしくはシナリオ集に期待したいところだ。

▲『ソード・ワールドPC』は、30歳以上のオジサンたちからも高い評価を受けた

一方のオーガスタのシリーズは「今後もこれまでと同様のペースで追加コースを発売します」とのこと。『デビルズコース』の架空のコース設定で難易度を上げたシリーズが、今後どんな方向に動いていくのか注目だ。こちらは歴史のある名作だけに、長い目で、より素晴らしいコースの登場を待ちたい。

ほかに新作の企画もいくつか出ているそうで、とんでもない秘密兵器が出てくる可能性も大いにある。昨年同様、'93年もＴ＆Ｅ大当たりの年になるか!?

▲コースの奇抜さで、若いユーザーの心もバッチリつかんだ『デビルズコース』

ゲーム業界事情　輝くジャンパーは精鋭の証

Ｔ＆Ｅスタッフの戦闘コスチュームともいえるのが、このスタッフジャンパー!!　もちろん、社員しか着ることが許されない特注品だ。

これをまとえば、耐久力倍増。たとえ１週間徹夜しても平気らしいぞ……!?

◀白地に青のエンブレムがビシッとキマってる！

創刊によせて

『電撃王』ご創刊、おめでとうございます。よりいっそうのご発展をお祈り申し上げます。さて、当社の『ソード・ワールドＰＣ』は、おかげさまで好評発売中です。まだ未体験の方、ぜひ遊んでみてくださいね。

22 【アクションゲームなら任せなさい！】テイジイ総合研究所（TGL）

■大阪市中央区内平野町2の1の1　☎06(944)0848

▲自信作『エッジ』のポスターとともにポーズ

昨年、痛快アクションRPG『ソードダンサー』でデビュー。いきなり人気ゲームブランドとなったTGL。もちろん今年もアクションで勝負だ！

TGLはもともと、企業から受注の業務用ソフトをつくっていたソフトハウス。新たにゲーム部門を創設した時、現開発スタッフが集められたそうな。というわけで、わりとオカタイ雰囲気の社屋のわりにゲーム担当の５人のスタッフは若さいっぱいだ。

発売されたばかりの新作『エッジ』は、そんなスタッフたちの馬力を感じさせるような、スピード感あふれるアクションゲームだ。急斜面ダッシュあり、怒濤の爆走地下鉄あり、超必殺技あり、ヤクザあり、ちょびエッチあり……あれ？　とにかく盛りだくさんの自信作なのだ。当初はRPG色の強いゲームになる予定だったそうだが、アクション面のおもしろさを追求、手直しを繰り返した結果、バリバリのアクションゲームになったとのこと。『エッジ』の開発リーダー、西さんの語るところの見どころも、やっぱりスピード。「キャラの動きの緻密さも十分に研究しましたし、操作性にも気を配りました。演出面では海外アクション映画からヒントを多く得ています。」

TGLでは各企画ごとリーダーが決まり、リーダーになった人の個性がそのままゲームに現れるのだ。５人のうち誰がリーダーになるかによって、どんなモノが飛び出してくるか、わからないというワケ。現在もシューティング、アクション、レースなど、企画はたくさん挙がっているそう。最近ではFM-TOWNSやDOS/Vも研究中だとか。コイツは要チェックだな！

▲『エッジ』の開発リーダーの西さん。アクションゲームの申し子なのだ（？）

▲ご存じ『ソードダンサー増刊号』。前作より大幅パワーアップでお買得！

▲コイツが噂の『エッジ』！　敵キャラの種類も多く、その数なんと30体以上！

ゲーム業界事情　意外と（？）キレイな開発室

スタッフインタビューは落ち着いた雰囲気の会議室で行われた。「せっかくだから開発室も見たい」とお願いすると「汚いけど、いいですか？」との御返事。大いに期待して乗り込んでみると……なぁんだ、整頓されてるじゃん。ま、なにやらアヤシイ（？）資料を隠していたみたいだけど。なにか特ダネはないかと物色していると、あったあった。『ソードダンサー増刊号』の隠れキャラ発見！　すでに存在だけは知られていたものの、実際にキャラを見てビックリ（笑）。ここではまだナイショだけど、みんなもゼヒ探してみよう！

創刊によせて

『電撃王』創刊、おめでとうございます。スタッフ一同、心からお祝い申しあげます。TGLは今年も全力を尽くしてクオリティの高い作品を発表していきますので、今後ともよろしくお願いいたします。

23 データウエスト【いままでとは違う展開を考える!?】

■大阪府大阪市鶴見区放出東3の8の28 ☎06(968)1236

▲淡々と仕事するという、開発スタッフ

FM-TOWNS用のAVGで有名なデータウエスト。今年はPC9821などの新機種の開発など、目の離せない存在になりそう……。

大阪環状線の京橋駅で学研都市線に乗り換え、放出駅（これを〝はなてんえき〟と読む!?）下車。ほんとに静かな住宅街の一角に、目指すデータウエストはあった。

データウエストといえば、FM-TOWNS用のサスペンスAVGを数多くリリースしている会社。昨年末に発売されたFM-TOWNS用AVG『ソリチュード　上巻』が記憶に新しいところ。データウエストの次回作はサイキック・ディテ クティブ・シリーズ 有終の美を飾る、『ソリチュード　下巻』。

ゲームシステムなどは上巻とまったく同じ。前作から使用されているニューバージョンのDAPSについては、上巻よりも3DCGデータが多いから、さらにスグレたアニメーションが楽しめるわけだ。

また、実写画面を動かすことでファンを魅了したFM-TOWNS用AVG、『ミス・ディテクティブ』シリーズの第2作目は、この1月中頃にロケ。キャストはほとんど前作と同じで、主演も中村こずえになるんだって（取材に行ったのは昨年末だったから、その段階ではロケは行われていない。主演の中村こずえは年明けそうそうに決定したんだよ）。

そしてグラフィック処理にポリゴンを使用した、遺跡もののAVG『シャムハト』。これはなんと、機種未定！　はたして何に移植されるのか楽しみだね。

この他にも、いくつかタイトルは用意されているみたいだけど、機種を含めてまだ発表の時期ではないと……、残念ながら教えてくれなかった。ただ、CD-ROM標準装備の新しいPC98シリーズ、PC9821用に、1本タイトルを用意している。

これらの詳しい情報は、春頃には発表したい意向とか。FM-TOWNSユーザーに限らず、今年のデータウエストは要チェック！　なのだ。

▲この4人、実は『ソリチュード　上巻』の開発スタッフ

▲開発中の『ソリチュード　下巻』の画面。アニメーションの動きはサスガ！

ゲーム業界事情　『ソリチュード』に……!?

『ソリチュード　上巻』に登場した新FM-TOWNSを使った新聞社のデータベース。プレイしたヒトは知っていると思うけど、その中の人物データに、データウエストの開発スタッフが登録されているよ！

姓名　藤田　和男
性別　男性
年齢　3?歳
関西某ソフトメーカー勤務。
同社の看板シリーズのプロデューサー。
プライベート面では一児の良き父親。

◀これが、そのデータベース。なかなか笑えるぞ

創刊によせて　『電撃王』創刊おでとうございます。さて私どもでは『ソリチュード 下巻』を含め、1993年はたくさんタイトルを用意しております。TOWNSユーザーの皆さんやそれ以外のユーザーの皆さんも、応援ヨロシク。

24 日本クリエイト【'93年は『3×3EYES』で勝負！】

■大阪府八尾市東本町5の10の1 ☎0729(90)2525

▲疲労度がピークに達する夜間、おじゃましました！

話題の超大作『3×3EYES』を発売して、気炎を上げる日本クリエイト。この'93年もいろいろと新作が控えているみたいだぞ！

日本クリエイトといえば、期待のAVG『3×3 EYES』が発売されたばかり。結果的にディスク12枚組という超大作となった『3×3 EYES』だが、そのアニメーションは一見どころか二見三見の価値は十分にあるといってしまおう！

なにしろ超人気のコミックが原作ということで、イベントなどの反響も予想以上に大きかったらしく、開発の苦労は並大抵のものではなかったみたい。実際、日本クリエイトでは全社を挙げて開発に取り組んでいた様子。なんと開発スタッフは、お正月も休まず働き続けたという。営業の内野さんも「『3×3』には社運を賭けてます！」と語るほどの意気ごみだ。

しかし、そんな中でも次回作の準備はしっかり始まっていた。現在開発が進んでいる新作のジャンルは、なんとファンタジーSLG。これは架空の島を舞台にして、数ヵ国で領地を争うというものだ。戦闘だけでなく、人材の登用といった内政の面も重視した本格的なものになる予定。もちろんファンタジーだけに魔法などの変わった要素もいろいろ取り入れられているということだ。開発中の画面は見せてもらえなかったけど、もうすでにシステムは完成に近づいているということだから、もうすぐ詳しく紹介できるかも。

日本クリエイトといえば思い浮かぶのが、『野球道』シリーズなのだけど、やっぱりこちらもなにやら進行しているよう。現在『SUPER野球道』からさらに発展させたものを計画中だ。各種データの処理に関しては『SUPER野球道』でほぼ極めた感があるので、今度は個々のプレーの内容をよりリアルに再現する方向にポイントを置きたいとのことだ。

さらには、FM-TOWNSにも注目しているということで、ますます今後が楽しみな日本クリエイトなのだ！

▲『野球道』のカゲに隠れがちだったが、斬新なシステムがウリの『魔京伝』

▲南町奉行所との強力タッグ。充実のアニメーションAVG『3×3 EYES』

ゲーム業界事情　開発室はアニメスタジオ!?

『3×3 EYES』のグラフィックを制作していた日本クリエイト第2開発室の室内は、まるでアニメスタジオのような雰囲気。ちがうところといえば、スタッフ全員がモニター画面に向かっているぐらいなのだ。

◀第2開発室の壁には、各種設定資料がビッシリ

創刊によせて　年始に1冊のパソコン雑誌が書店に登場。テレビを見ていたらCMで電撃〜電撃〜♪　そ、それが『電撃王』だったのだ!!　この場で申し訳ございません、創刊おめでとうございます。PS.新春第1弾『3×3 EYES』発売中！

25
ハミングバードソフト
【『福神漬3』は会社の枠を越えた！】

■大阪府大阪市北区曽根崎2の2の15 ☎06(315)8255

▲自社の前でポーズをとる某氏。足元に注目(笑)

『ロードス島戦記』シリーズでおなじみのハミングバードソフト。今年は別のシリーズの続編の発売も予定されているそうで、楽しみである。

ハミングバードといえば、今月に発売される『ロードス島戦記 福神漬3』が気になるところ。いつも趣向を凝らしてぼくらを楽しませてくれるシリーズだけど、今回はまさに「超目玉」と呼ぶにふさわしいツールが入っているんだ。それはキャラクターのコンバーター。ハミングバードの『ロードス島戦記2』とT＆Eソフトの『ソード・ワールドPC』との間で、キャラクターを行き来させることができちゃうのだ！ ご存じのようにどちらの作品もグループSNEが深く関わっており、しかもシステムに共通部分が多いからこそできたことなんだよね。コンバートしたキャラクター用のグラフィックが新たに用意されていたり、コンバートしないとプレイできない、隠しシナリオ(〝呪われた島〟へ渡るまでを描いたもの)があったりと、両ソフトのユーザーにはこたえられない内容となっているぞ！ そのほかにも、スポーツ、文系、ロードスカルトといった7つのジャンルのクイズが楽しめる「ロードスQ戦記」も入っている。

他のタイトルでは、ゴーストハンターシリーズの『ラプラスの魔2』(98版)に注目！ 今年の末の発売を目指しているそうなので、楽しみに待っていよう！

最後にMSXユーザーに朗報だ。今までに出たディスクのゲーム(『ロードス』、『ラプラス』、『アグニの石』など)がTAKERUで発売されるかもしれないんだ。『ファイアボール』も出るといいなぁ。

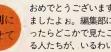
▲『福神漬』を手にした河内さん。ちなみに『3』のパッケージはまだなかった

▲これがキャラ転送画面。この『SW』とはもちろん『ソード・ワールド』のこと

▲『福神漬』名物「タクティカルコンバット」も健在。隠しシナリオもあるぞ！

ゲーム業界事情
『福神漬』と手品の関係

今回お話をうかがった河内さんは〝ハミングバードの顔〟的存在の人物。彼は異様なまでにいい人である……ノリが(笑)。今回の取材中もなぜかはわからねど、ずっと手品をしっぱなしであった。

◀手品に興ずる河内さん。うまいんだな、これが！

創刊によせて
おめでとうございます。驚きましたよぉ。編集部にうかがったらどこかで見たことのある人たちが、いるわいるわ。そういう意味ではあまり新鮮じゃないので(!?)、いろいろとがんばっていただきたいと思っています。

26
BPS
【今年は本格宇宙政略SLGで勝負！】

■神奈川県横浜市港北区新横浜3の24の5 横浜ユニオンビルANNEX 4F ☎045(472)5851

▲半裸で『超兄貴』(!?)する右端の人物が松方氏だ

このところ、めっきりパズルゲームのBPS。でも今年はひと味違う！ 宇宙政略SLG『フロンティア ユニバース』で勝負するのだ！

「パズルゲームのほうは、ひと通り出そろいましたし、このジャンルもけっこうキツくなってますから……」と松方氏。現状でパズルゲームの新作はないとのこと。〝パズルのBPS〟としてはさみしいところだ。

だがしかし、今度のゲームは久しぶりの大型企画！ 宇宙が舞台の本格SLG『フロンティア ユニバース』なのだ！ 艦隊をそろえて周囲を威圧しつつ、自国の版図を広げるというものだ。戦争よりは政略を重要視するシステムになっていて、ヘタに戦争を仕掛けると住民の反感を買ってツライ思いをする。外交で機嫌をとったりしながら、相手の星を従わせるのだ。PC98版が5月に発売される予定だ。「この他にもなにか……？」という取材班の問いに、「BPS出資でロシアの科学者を集めてソフトの研究・開発をさせている会社では、いくつかありますよ。例えば……」。と、挙げてくれたのが、『エルフィッシュ』と、『エルダイナソア(仮)』。遺伝子の組み替えなどで魚の品種改良を行い、独自の魚をつくる『エルフィッシュ』は、現在IBM-PC版が、マキシス社で開発中。

「PC98も考えていますが、CPUパワーの問題もありますし……」とのこと。恐竜生成ソフト『エルダイナソア(仮)』の方は、IBM-PC版でワイヤーフレームのものが、一応動いているようだ。キミのつくった恐竜が、パソコン画面を動き回る。そんな夢のような話も、そんなに遠いことじゃない!?

▲『エルフィッシュ』。プレイヤーのオリジナルフィッシュを水槽で泳がせる！

▲宇宙を舞台にした『フロンティア ユニバース』は、今年のイチ押し！

▲かなり細かいパラメータが、それぞれの星に対して用意されているのだ

ゲーム業界事情
『ムーンストーン』の悪夢!?

BPSというと、つい思い出すのが、『ブラックオニキス』シリーズ第3弾。松方氏に対して「あのぉ、『ムーンストーン』って……」と、恐る恐る質問してみた。すると「あれって、私がシナリオ担当だったんですよね。結局シナリオ3回書きました。でも、諸事情あってポシャってます。ただ、私としては絶対につくるつもりです！ 『ブラックオニキス』のアリーナ(闘技場)を題材にしたゲームも進行していますし、水面下でいろいろ動かしています」とのお言葉。きっといつかは、月の石と戯れる日が来るにちがいない……!?

創刊によせて
混迷するパソコン業界に一条の電撃！ 創刊おめでとうございます。創立10周年を迎えて『電撃王』と同じく'93年は、新たな気持ちでBPSも攻めていきます。パズルだけだと思うなよ！ それではこれからもよろしく。

27 VING
【TOWNS、PC98とも新作充実】

■東京都品川区西五反田8の2の10の704 ☎03(3492)1079

▲中央に控えるのが菅原社長。水戸黄門的風景？

VINGといえば、TOWNS。これまでアーケードゲームのスグレモノをTOWNSに移植してきたことで有名。さて'93年の新作は……？

「TOWNS中心の路線は維持していきますが、それに加えてこれからはPC98にも力を入れていきたい。とにかくいろいろな分野に触手を伸ばして、来るべきオリジナル・ゲーム開発のためのノウハウを蓄積するのが当社の方針ですね」と語るのは菅原社長。VINGといえば、TOWNS用のソフトを専門に開発してきたソフトハウスというイメージが強いが、昨年の『ライフ＆デスⅠ、Ⅱ』を皮切りにPC98用ソフトにも進出。新たな展開が話題となったものだ。さて、VING'93年度の新作は……。まずは好評だったTOWNS版に引き続き、『スーパーリアル麻雀ＰⅡ＆ＰⅢ』PC98版を２月に。現在開発中のバージョンを触ってみた限りでは、「これってホントに98？（失礼）」と絶句するほど音声が超リアル。合成音とは思えぬリアルさで女のコがしゃべってくれる。さすが技術力には定評のあるVING御擊なのであった。続いて、ゲーセンで人気の高かったシューティング ゲーム『達人王』のTOWNS版を春に。オリジナルがゲーセンに登場したのが去年の夏だから、その移植の早さに注目すべし。

最後に、これも今春の発売が予定されているのが『プラネッツ・エッジ』。このゲームは海外ですでに発売され、高い人気を集めているSF・RPGで、オリジナルはIBM-PC版。しかも、うれしいことにPC98、TOWNS版とも同時発売を目指しているとのことである。TOWNS、PC98、どちらのユーザーも刮目して待て！

▲『スーパーリアル麻雀ＰⅡ＆ＰⅢ』。音声、グラフィックとも秀逸

▲ゲーセンの興奮がそのままよみがえる。『達人王』TOWNS版の開発中画面である

▲『プラネッツ・エッジ』画面その１。いわゆるフィールド画面であるな

ゲーム業界事情　海外人気ゲームが続々登場

『ライフ＆デスⅠ、Ⅱ』そして今年の春には『プラネッツ・エッジ』と、これからのVINGは海外の人気タイトルの移植を積極的に進めていくそう。さまざまなジャンルにチャレンジする同社に注目だ！

◀『プラネッツ・エッジ』は'93年度期待のRPG

創刊によせて

創刊おめでとうございます!! 新機軸の内容を期待しています。んでもって当社でも２月26日、98版『スーパーリアル麻雀ＰⅡ＆ＰⅢ』が発売されるのであわせてよろしくお願いします。TOWNSユーザーは『達人王』を待て!!

28 風雅システム
【富山で燃える明るい集団】

■富山県富山市悪王寺67 ☎0764(29)6791

▲午前は除雪、午後は仕事。これが風雅の冬の日課!!

富山の自然に抱かれたワイルドなメーカー、それが風雅システム。うまい空気を吸ってこそ、おもしろいゲームができる、のかもしれない。

文字どおり、風雅な富山にある風雅システムは、おそらく日本でも５本の指に入る最強のソフトハウスである。それはなぜか？　まず景色がきれい。さらに社屋が長屋になっていて、なんと隣は焼き肉屋。そして魚、カニなども獲れたての新鮮なものが食べられる。これだけの好条件がそろっていて、おもしろいゲームができないはずはない！『アマランス』シリーズも、この環境とスタッフの明晰な頭脳の力が合わさったからこそ、あそこまでの名作になったのではないだろーか。

大自然と食物の気をたっぷり吸収した風雅スタッフ陣が、今年の第１弾として発売を予定しているのが、PC98用の『Oerstedia（エルステディア）』という作品。「ファンタジーもののゲームなんですが、なんとRPGなのにふたり同時プレイができるんです！　それぞれ個性を持った、男、女、ドワーフ、リザードマンの４人のキャラからふたりを選び、協力しながらフィールドを攻略していくという内容。怪物そっちのけで、相手キャラを攻撃！　なんて、ブラックな遊び方もできるようになってます。もちろんグラフィックはうちならではの美しさ。発売は春か夏になる予定です」

これと並行してもう１本、新作の企画が進んでいるらしいが、こちらの内容はまだ内緒。今年もRPGを中心につくるという方針は変わっていないそうなのだが……。こちらも順調にいけば、『エルステディア』と同時期に発売できるらしい。

そして注目の『アマランスⅢ』は、今年の末をめざして制作される。まだ先のことなので、企画などは煮詰まっていないらしいが、風雅の代表作の名に恥じない作品になることはまちがいないだろう。

ご覧のような新作の嵐に対応すべく、社員も６人から９人に増強。それでもプログラマーは、毎日働きづめだという。しかし「どんなに苦しくてもこだわりを捨てず、ユーザーに喜ばれるものを追求していきたい」といい切る態度は立派。ぜひとも、こういう善良メーカーにはがんばってほしいものだ。

ブリの刺身のように脂がのり、蟹ミソのように味が深いゲームの数々が、今年も富山から全国のみなさんにとどくことだろう。

▲『エルステディア』の１シーン。攻撃、防御を巧みに切り替え、難所を突破せよ

ゲーム業界事情　キミも風雅で働かないか？

現在、風雅システムは大忙し。とくに欲しいのがグラフィックを担当してくれるバイト君なんだそうだ。そこで富山近辺に住んでる、腕におぼえのあるキミ、一丁働いてみたらどうかな？　なんでも風雅のバイトは「ワリがよく、社員よりもはるかに稼げる。バイト代で車の免許を取った奴もいる」（社員談）という、まさに夢のような待遇らしい。

ただしあくまで経験者希望とのこと。パソコンで絵を描いたこともないという初心者はダメ。

「ヨシ、やってやるぞ」という人は風雅システムに至急TELせよ！

創刊によせて

『電撃王』創刊おめでとうございます。パワー溢れる雑誌がまたひとつ増えて、大変うれしく思います。現在、次回作RPG『エルステディア』の制作が進行中。発売は当初の予定より遅れ、７月ごろになりそうです。

29 【タケルの自動販売機、さらに進化！】ブラザー工業 TAKERU事務局

■愛知県名古屋市瑞穂区苗代町2の1 ☎052(824)2493

▲タケルの販売機前で、にこやかに微笑むみなさん

パソコンのハードの変化に対して、ブラザーの反応はとても迅速、柔軟。どんどん細かくなるユーザーのニーズに、的確に答えます！

昨年は、大作歴史SLGをお手ごろな価格で提供する〝武尊プロジェクト〟と、一部のタイトルをパッケージで発売する、というふたつの計画がスタート。武尊プロジェクトの方は、4～6カ月の間に1本というペースで今後も継続。一方のパッケージ販売の方は、これまで自動販売機では供給不可能だったTOWNS版のCD-ROMソフトも同時に供給、展開していくことになった。

さらに今年はこれに合わせて、驚くべき新企画が開始されることになった。

いま世間をにぎわせているDOS／Vパソコン（IBM-PC互換機）に、ブラザーはいち早く反応。タケルの自動販売機に新たなドライブが増設され、このドライブからIBM-PC用とマッキントッシュ用のソフトが販売されることになったのだ！ すでに改造は始まっており、2月中には全自動販売機の改造完了。3月以降からどんな作品でも流せる体制が完全に整うようになる。具体的なゲームタイトルはまだ上がっていないが、業界になんらかのムーブメントが起こることは必至。日本のパソコン界の将来を占う意味でも、その動向に注目してみたい。

「タケルの機械は、ちょっとした改造でいろんなことができます。今度のドライブ増設は、未使用だったブロックを使ったもの。そこをIBM-PCとマッキントッシュ用に改造したんです。ユーザーの方、ぜひ利用してくださいね」

笑顔で語ってくれたのは、広報の荒川さん。たしかにタケルのマシンには、まだまだいろんな可能性がありそうだ。

さて、新作の方だが、こちらは相変わらず莫大な数がラインナップに上がっている。4月までに、PC98用のSFSLG『ガナール星系史』（3月中）、そしてX68K用のサイバーパンクRPG『幻影都市』（2月28日）、PC98用の戦国SLG『織田信長Ⅱ』（3月10日）の3本をラインナップ。またPC98用のSLG『スーパーJOSHUA（仮）』（5月中）も登場予定だ。これ以降も、すでに夏ごろまで発売予定が連なっているという盛況ぶりだ。

さまざまな機種、媒体に合った販売法で、ブラザーはこれからも早く安く、よいソフトを提供してくれることだろう。

▲昨年発売された武尊プロジェクト第1作『信長 KING OF ZIPANG』（PC98版）

タケルの販売機、改造秘話 ゲーム業界事情

タケルの自動販売機の改造は、一度工場に回収して、まとめて行われるわけではない。ブラザーの社員がパソコンショップを一軒一軒回って、ていねいに改造しているのだ。今回のドライブ増設に当たっても、全国各地にブラザー社員の姿が見受けられた。とあるショップの店員さんが語る。

「ええ、うちにもきました。この間、夕方にきて、夜までひとりで改造してましたよ……」

一見、なんの手間もかからないように見える自動販売機だが、実際は多くの人の苦労によって支えられているのである。

創刊によせて

創刊、おめでとうございます！ 名前のとおり読者のハートをズバッと貫く、衝撃的でエキサイティングな本をつくってください。TAKERUのソフトの記事もいっぱいのせてくれるとうれしいなっと……。ハハハ♥

30 【史実重視の歴史SLGで覇権を狙う】ホクショーGE・TENチーム

■石川県金沢市駅西本町1の14の29 サン金沢ビル7F ☎0762(22)3423

▲若手の方のみの出演。年配の方々は照れ屋でした

兼六園、九谷焼などで有名な金沢の町で、心静かに歴史SLGを制作しているのがホクショー。とぎ澄まされた感覚が、ゲーム界を変える！

2年前にリリースされた『GE・TEN』という戦国SLGを覚えているだろうか？ 内容がとても史実に忠実につくられていて、歴史通も思わずうなったというスゴイゲームだったのだが、その作品をつくったのが、このホクショー。昨年は沈黙を守っていたが、今年こそは勇躍せんと、牙を研いでいる。

現在、開発が進められている作品は2本。いずれも歴史SLGということで、その内容について、開発チームの山本さんにお話をうかがってみた。

「まず1本は『GE・TENⅡ』で、前作同様のリアルタイムSLG。ただ〝もし本能寺の変で、織田信長が死ななかったら〟という仮定のもとにゲームは進行します。マップは中国、インドなどのアジア各国を網羅してますので、当然、海外派兵もでき、その中で信長（＝プレイヤー）が新たな歴史をつくっていくわけです。

もう一本は中国を題材にしたリアルタイムSLG。こちらはプレイヤーは軍師となり、君主に仕えつつも、部下を率いるという、いわば中間管理職のシミュレーションになります」

なるほど、どちらも他メーカーの作品とは、一線を画した斬新なゲームになりそう。対応機種は両方PC98で、発売予定はともに6月。今年の夏は、歴史マニアにとって最高のシーズンになりそうだ。

さらに、山本さんの頭の中では、早くもつぎの企画が動きはじめている模様。

「〝次世代システムとはいかなるものか？〟が私の最大のテーマなんです」

そう語る氏の言葉には、常人では計り知れないインテリジェンスが感じられた。おそらくこの人の目には、未来のゲームの姿が、ハッキリと映っているのではないだろーか？ いつかホクショーは、ゲームの常識をくつがえすような作品をつくる、そんな気がしてならない。

▲山本さんはゲーム制作の現場の指揮も取っており、多忙な毎日を送っている

▲『GE・TENⅡ』の戦闘マップ。場所ごとに高低がついており、合戦に影響する

ホクショーは巨大な企業 ゲーム業界事情

パソコンゲーム制作スタッフはわずか9人。でも金沢に住んでいる人間でホクショーの名を知らない人はいない。本来、ホクショーは産業機械を製作しているメーカーで、300人以上の社員を抱える大会社。パソコンゲーム開発部はその一部であり、社内では〝GE・TENチーム〟と呼ばれている、特殊な部署なのだ。

上の集合写真でスタッフが着ているブルーの作業着は、ホクショー社員の共通デザイン。たとえ特殊セクションであっても、仕事をするときは同じ作業着で働くのである。

創刊によせて

電！ 撃！ 王！ なんとも心地よい響き！ 信長が怒濤の如くAsiaへ突き進む姿をイメージしてしまいました。創刊おめでとうございます。いまの勢いを永遠に！ それにしても我々の電撃作戦の遅々として進まないことよ。

▲前列左端が濱元さん。スーツ姿が松高さん

【こだわるフライトシミュレーターを】ペガサス・ジャパン 31

■福岡県福岡市南区清水1の24の31 協和第15福岡ビル3F ☎092(542)2630

新興のソフトハウスながら超ド級のフライトシミュレーターをひっさげて堂々登場のペガサス・ジャパン。'93年のゲーム界に風雲を呼ぶか？

「当社の設立は平成元年。これまでシステムソフトさんなどの開発をしたり、『大戦略Ⅲ'90』のTOWNS版などを当社のブランドで出させてもらったりと、ノウハウを蓄えてきたんですが、そろそろ100%オリジナルの自社作品を、と思いまして」と語るのは取締役の松高さん。オリジナル第1弾として、さっそく見せていただいたのがフライトシミュレーター『チェック・シックス』である。なぜ、第1弾がフライトシミュレーターなんですか？ と、少々意地悪な質問をしてみた。ひところの勢いを失ったとはいえ、まだまだRPGは健在だし、SLGも前途有望である。そして、どちらかといえばフライトシミュレーターは日本ではまだ馴染みが薄い存在。これに対して開発責任者の濱元さんいわく「フライトシミュレーターが大好きなんですよ」。にっこりとしてなんのてらいもなくいう。さらに説明していわく、「まあ、好きだっていうことが初めの動機ですかね。対象を好きじゃなければ〝こだわり〟は生まれませんからね。あとは……バーチャル・リアリティ（仮想現実空間）っていう言葉がありますよね。これは今後のコンピュータ・ゲームを考える上でのキーワードじゃないか、と思うんです。フライトシミュレーターを通してパソコンの中に仮想現実空間をつくることに興味があるんです」。バーチャルリアリティ？ これならば経験がある。データグローブを使って皿をつかんだりするアレだ。ライターSもアレは好きだ。そこでSが経験談を話すと、濱元さん身を乗り出してきて、「どうでしたか、感触のようなものはありましたか？」と質問される。そんなこんなですっかり話がはずんだしだいである。さて、肝心の『チェック・シックス』。まずは、非常に丁寧につくってあるフライトシミュレーターだな、という印象を受けた。たとえば通常の移動はマップを用いて高速に処理され、敵機と遭遇するなどのイベントが起こった時点で、初めてコクピットの画面に変わるシステムがある。これは要するに単調な移動時間を短縮し、戦闘その他のイベントを楽しんでもらおうという気遣いってやつ。ここいらへんのこまやかな気遣いは、本当にフライトシミュレーターが好きで、まさに〝こだわり〟がなければなかなか生まれないのではなかろ～か？ というわけで、まずは今後のペガサス・ソフトを応援したい。『チェック・シックス』に期待だ！

▲『チェック・シックス』。オートモードが充実しているので初心者にも楽しめる

ゲーム業界事情 ペガサス・ジャパンの社名の由来は

今回の取材は予備知識ゼロ。そこで気になったのがペガサス・ジャパンなる社名。じつのところ、はじめは外資系だと思っていたのだ。ほら、マイクロプローズジャパンとかシエラオンラインジャパンといった外資系のソフトハウスがあるでしょう？ とはいえ、同社、純粋な国産企業（？）であるとのこと。ジャパンとつけたのは、なんとなく格好よいのと、ゆくゆくは海外に進出するぞ、という意気込みを持ち続けていたいからだって。

なんとなく煙にまかれたよ～な気持ちではある。

創刊によせて

'92年は我が社にとっても、世界にとっても重要な一年でした。東西軍事対決の恐怖が過去のものとなった今こそ、リアルなシミュレーションも、純粋にゲームとして遊べます。『チェック・シックス』をどうぞよろしく！

▲Hの形のヒト文字を作ってもらったんだけど……

【総合的なアミューズメントをめざす】㈱ホームデータ 32

■兵庫県神戸市中央区葺合町馬止1の10 ☎078(261)2790

アーケード、コンシューマー（家庭用ゲーム機）、パソコン、以上の3つのメディアすべてを見つめながらホームデータは企画戦略を考えていく。

新幹線新神戸駅から坂を登った高台にあるホームデータのビル。元々はアーケードゲームを手掛けていた会社。でも『将棋聖天』や『マーブルマッドネス』など、パソコンでも活躍しているのだ。

そのホームデータの今年のウリは、対戦アクション『餓狼伝説』。「ユーザーの皆さんの期待も大きいですし、できる限りアーケードに近いものをつくります」。最近流行のジャンルではあるし、期待できそうだ。X68000版は4月、FM-TOWNS版は7月の発売予定。

この他、競馬通信社からデータの提供を受け、本格的なSLGを現在開発中なのだ。これは、馬主となって競走馬を育てあげるというゲーム。1963年～1993年の実在の競走馬のデータ、そして20カ所の競馬場のデータを網羅しているという。さらに、血統を重視したシステムになっていて、1000頭の競走馬データにはそれぞれの血統データが5世代にもわたって入っている。ハードディスクとEMSがないと動作しない大データ量の、豪気なゲームなのだ。

もちろん、ホームデータお得意のテーブルゲーム路線も健在だ。ロングセラーを続ける将棋ソフト『将棋聖天』の囲碁版、『囲碁聖天』が2月19日に発売される。また『将棋聖天2』も開発する予定になっていて、9月ころまでには完成させたいとのこと。20数人の開発陣が日夜努力して開発中だから「楽しみにしていてほしい」そうだ。

▲対戦後の検討や詰碁、実力検定などもできる本格派ソフト『囲碁聖天』

▲競馬そのものよりも、競走馬を育てあげることが楽しいソフト（タイトル未定）

▲ロングセラーの『将棋聖天』は、シリーズ2作目を検討中だ

ゲーム業界事情 脱衣麻雀のパソコン化は……

ホームデータというと、アーケードの脱衣麻雀を思い出すヒトがいるかな？ そう、以前PC98版でアーケードから移植した『麻雀クリニック』とか『麻雀遊園地』なんて、Hなソフトも出していたね。でも、「あれはちょっと路線を間違えてました。まあ、とりあえず今後はPC98用のHソフトを出す予定はありません」という営業課の中嶋氏の弁。どちらかというと「初心者でも楽しめる大人のSLGと、将棋・囲碁などのテーブルゲームを中心に開発していきたい」という考えなのだ。Hソフトを期待してたキミ、残念だったね。

創刊によせて

『電撃王』創刊おめでとうございます。今までにないパソコン雑誌として新たなトレンドを築くことと今後のご発展を心よりご期待申しあげます。今年前半は『囲碁聖天』と『餓狼伝説』を予定していますので、よろしくお願いします。

33 マイクロキャビン

【『サークⅢ』に現在全力投球！】

■三重県四日市市安島2の9の12 ☎0593(51)6482

▲スタッフ二列縦隊！ なぜか最後方にマックが

新興都市、四日市に鎮座するマイクロキャビンの本社ビル。現在この中では、ゲーム開発がサークサクッと進められているのであった！（笑）

大作SF・RPG『エルムナイト』が発売されたと思いきや、早くも『サークⅢ』の制作を発表。まったく、マイクロキャビンのボスキャラ並み（？）のパワーには驚かされる。この無限のエネルギーが、毎年ゲーム界に活力を与えているわけなのだ。

今年の新作でいちばん早く発売されるのは、もちろん『サークⅢ－The eternal recurrence』。社を代表する人気シリーズの最新作なので、開発チームも決死の覚悟で制作に当たっているようだ。発売時期は周知のとおり、春ごろ。ちなみに英語のサブタイトルは〝永却回帰〟って意味なんだって。どこらへんが永却回帰なのかは後ろのゲーム記事で推測してみてね。

さて、『サークⅢ』以外のラインナップについてはどうなっているのだろう？

「いまのところ、具体的なタイトルは未定です。ただ、今年はRPGを中心とした、オリジナル路線で勝負すると決定しました。いま企画会議ではいろんなゲームのアイデアが出てますが、その中には『幻影都市』の続編の話、おもしろいところではAVGの話なんかも出てるようですね」

フムフム、どんなタイプのゲームでも開発できる技術力を持ったメーカーだけに、安易な推測は禁物と見た。ユーザー諸君、どんな意外な新作が出てきても、ショック死だけはせぬよう（？）、いまから心の準備をしておこう。

パソコンゲームの新案を練る一方、家庭用ゲーム機用の作品制作にも余念のないマイクロキャビン。こちらのラインナップもなかなか豪華で、PCエンジン用ではACT『フレイ』、STG『ミスティック・フォーミュラー』が、メガドライブ用では『幻影都市』が、それぞれ春に発売を予定されている。手間をいとわず、あらゆる分野で全力を尽くすその熱意が、きっと今年は大きく実を結ぶことだろう。

▲人気沸騰の『エルムナイト』。PC9821版も、春ごろにCD－ROMで登場するぞ

▲『サークⅢ』は、まさに〝超〟のつくファンタジーアクションRPGの大作だ

ゲーム業界事情 移植の動きに注目せよ!

『ミスティック・フォーミュラー』はゲーム機オリジナルだけど、『フレイ』『幻影都市』の２本はパソコンからの移植。今後もパソコンのビッグタイトルが家庭用ゲーム機に移植される可能性は、かなり高そうだ。

◀PC版でも『フレイ』はかなり話題になりそう

創刊によせて

祝！『電撃王』創刊！ どれどれ……バチッバチ!! うわっイキナリ喰らってしまった！ さすがスゴイPOWER。ウチのほうはまだ電気がきてないから、みんな大喜び……（大ウソ）。未来を照らすような立派なご本になってね！

34 ㈱森田商店

【今年デビューした新鋭ソフトハウス】

■和歌山県和歌山市園部1018の2 ☎0734(61)0733

▲右下に何やらあやしい人物が……（笑）

古代インドの叙事詩を題材にした、異色RPG『マハ・バラタ』でデビューした㈱森田商店は、日本で唯一の和歌山県在住ソフトハウスなのだ！

「文字どおり〝何もないところからの出発〟でした。ここにくるまで２年かかっていますからね」と感慨深げにおっしゃるのは、課長の森田さん。ソフトハウスに勤めていた経験者がゼロ。もちろん開発ツールなんてしゃれた（!?）ものもなかったから、まずは開発ツールを作成することから始めたほど。しかもデビュー作で古代インドを扱うことにしたために、資料を集めるだけで四苦八苦。サンスクリット語の辞書を探し、「古代インドの人ってどこで寝てるんだろう？」と悩みつつ、苦労に苦労を重ねてついに完成したのが『マハ・バラタ』なのだ！ 確かに古代インドのことなんて、ほとんど知られていないもんね。ここまでやったからには、次回作でもインドを扱うのかと思いきや……。「いや、インドはもういいですよ（苦笑）。個人的にはファンタジーでラブコメをやりたいんですが、他のスタッフがみんないやがるのでどうしようか考えているところです（笑）」。年末発売予定の次回作、どんな内容になるのかが注目される。

▲エスニックムードが漂う『マハ・バラタ』が森田商店のデビュー作だ

▲画面を見ていると、インド料理の店にいる気に……ならないか（笑）

▲自社の看板を指さすこのお方こそ森田商店の森田さんなのである（ジャーン）！

ゲーム業界事情 まじめな次回作のお話

森田さんは語る。

「１作目がシナリオ重視のRPGだったので、今度はイベント重視のRPGを作ってみたいですね。自由度の高いものにしたいし、戦闘方法も変えたいし……。とにかく、新しいことをやってみたいと思っています！」

いやー、さすがは新進気鋭のソフトハウス。燃えてますねー！

森田さん、さらに語る。

「あと、ひそかにではありますが、袋とじ路線も考えています」

袋とじというと……ああ、なるほど（納得する）。こちらのほうも、すごく楽しみにしてます。

創刊によせて

♪創刊！ ぼくらの電撃王
角張るＳ字は電撃マーク
シビレる快感 電撃王
イクぞ～イクぞ～
「ああ～ん、イク～ッ！」
それイケ創刊
ぼくらの電撃王！
【創刊おめでとう】

35 遊演体【ネットゲーム界の雄、見参!!】

■神奈川県相模原市上鶴間3498 第2足立ビル4F ☎0427(48)6999

▲あくまでも明るいぞ。でも、みんな眠そうだ

日本のネットゲームの草分けとして確固たる地位を占める遊演体。ネットゲームのノウハウをひっさげ、パソコンゲームでも活躍だ！

「ネットゲームを立ち上げるにあたって、まず初めに考えたのはテーマパーク的な枠組を作るということです。いいかえれば、一種の疑似空間をプレイヤーに提供するということですね。たとえば『蓬莱学園の冒険』では架空の巨大学園を設定しています。プレイヤーはその学園の生徒となってマスターと手紙のやりとりをすることでイベントに参加したり、プレイヤー同士で互いに情報交換をしたりする。ネットゲームの醍醐味をいえば、横のつながりがおもしろい。自然発生的に同人誌が生まれたり、グループをつくったりね。結婚した人もいますよ」と懇切丁寧に講義してくれるのは企画の門倉さん。勉強不足の取材班の求めに応じて、まずはネットゲームの何たるかについて語ってくれたわけ。ネットゲーム第4弾として新春からスタートするのが『夜桜忍法帖』。このゲームの世界では、プレイヤーは野生忍者〝叫一族〟、科学忍者〝歯車党〟といった8つの忍者軍団の中からひとつを選択。武者修行の旅に出て敵陣営の忍者と戦って名をあげたり、マネーゲームを行なって、資金を貯めたりするのだという。う〜む、まだ実際にプレイしたことはないが、おもしろそ〜な世界である。

さてさて、肝心のパソコンゲームについてだが、昨年、遊演体は『フィフス・エレメント』、『エルブズ』と立て続けにヒット作を出し、この方面でも堂々のテビューを飾った。'93年度の予定としては……。まず『忘れえぬ炎』を夏に。眼目としては山田章博氏のグラフィックが美麗、そして昨今流行っている心理ゲームの要素をシステムの中にふんだんに盛り込んでいるという。まあ、実際にどのようなゲームになるのかは詳細情報を待つべし。さらに『フィフス・エレメントⅡ』を遅くとも年末までには開発アップしたい、とのことだ。このゲームはテーブルトークRPGのおもしろさをパソコンゲームの世界に生かし、評判となった『フィフス・エレメント』の続編である。なお、『Ⅱ』では新たにパーティが組めるようになったそうで、ファンにとっては早々のお目見えを期待したいところ。また、『那由他の果てに』、『夜桜忍法帖』といった同社のネットゲームのパソコンゲーム化を考えているとのこと。それにつけても、遊演体のバイタリティには脱帽なんである。

▲『忘れえぬ炎』より。山田章博氏のイラストはじつにりりしい

ゲーム業界事情 ゆくゆくはコンピュータで

ネットゲーム、そしてパソコンゲームと各方面で活躍の遊演体。将来的にはコンピュータ・ネットワークゲームへの進出を考えているそう。まるでビックリ箱のよ〜に何が出てくるかわからない集団であるな！

◀『夜桜忍法帖』のセット一式だ。CDが嬉しいぞ

創刊おめでとうございます。現在『夜桜忍法帖』でてんてこまいの遊演体ですが、BOXの『蓬莱学園』『B-ローズ』をはじめ、コンピュータRPGの大作『忘れえぬ炎』『那由他の果てに』等新作も目白押し。よろしくお願いします。

36 リバーヒルソフト【メディアミックス戦略をもくろむ】

■福岡県福岡市中央区舞鶴1の1の10 天神シルバービル7F ☎092(771)0328

▲瀟洒なオフィスにスマートな人々、なんである。

リバーヒルソフトといえば『J.B.ハロルド』などのミステリーAVGやRPG『ブライ』などが有名。さて、'93年の同社のラインナップは？

オフィスに通されてまず思ったことは人影がまばらなこと。おかしいな？ いつもならもっとにぎやかなはずなのに……と首を傾げる取材班の意を察したのか、鈴木専務がさっそくいわく「今日は『ブライⅡ』(PCエンジン版)の発売日なので、社員一同、店頭に出て売行きを調査しているんです」。鈴木さんによれば、最近のゲームはユーザー層が見えにくくなっている、とのこと。そこでどんな人が、どのくらいの年齢の人がソフトを買ってくださるのか、実際に確かめたかったのだという。「前例のないことなんで、気が進まない社員もいたとは思いますが、結果としては正解でしたね。中には〝全部売れました！〟なんて興奮して電話をかけてくる人までいたりして、社員にはよい刺激になったんじゃないでしょうか？」。最近はTVゲームでの活躍が目立つ同社だが、どっこいパソコンゲームも生きている。リバーヒルソフトが期待をこめて出したタイトルが『プリンセス・ミネルバ』。昨年末には店頭の人気をひとり占めしていた。ゲームの内容は「軽く楽しくつくりたかった」と鈴木さんがいうとおり、主人公のわがまま王女ミネルバのかわゆさが光る(?)ライト感覚のRPG。このゲームのウリのひとつに〝試着〟がある。これは着せ替え人形の要領で、服・アーマーを着せたり脱がしたりして、パラメータ(防御効果)の変化をチェックできるというもの。ちなみに、この世界では面積の狭い服ほど対魔術防御が高くなるということなので、ハイレグアーマー、ミニなど、ファンにとってはこたえられません、たまりませんのひと言に尽きる。……なぞと、つい好み(?)のソフトの話が長くなったが、同ソフトを語る場合、忘れちゃならないのが他メディアとのつながり。ソフトの発売に前後して、集英社からは『小説版プリンセス・ミネルバ』の文庫本が発売され、アスキー・コミックでのコミック化も決定しているという。

最後に。鈴木さんいわく「ミステリーAVGは、現在、開発陣が手いっぱいなので、企画があっても手がつけられない状態。'93年度中にはなんとか1本は出したいですね。わたしだってミステリーAVGがつくりたくてこの業界に入ったんですから」。世のAVGファンよ、しばし待て。ミステリーAVGのリバーヒルはまだまだ健在だぞっ！

▲敵も味方も女の子だらけというううれしいRPGが『プリンセス・ミネルバ』だ！

ゲーム業界事情 取材を終えて。いわゆる雑感ね

今回の取材で、まずもっとも印象に残ったのは自社のゲームをコミック・小説するにせよ、その逆にせよ、リバーヒルさんはとにかくメディアミックス化への意欲が強いなあ、という点。思うに、これはゲーム業界全体の趨勢じゃないかと思う。とにかくゲーム業界を活性化し、その裾野を広げるために、さまざまなメディアと交わることは将来的に見て絶対にプラスになると思うのであります。というわけで、リバーヒルさんに限らずすべてのソフトハウスさんにメディアワークスをよろしく、と挨拶しておきます。

リバーヒルソフトもいよいよ今年で10周年。これもひとえに応援してくださるみなさまのおかげ。いやいや、めでたいですなぁホントに。これからもおもしろさとパワー溢れる作品をお届けしていきますのでよろしくお願いします！

電撃王※
ログイン

LOGiNが来た!!

「ログインだよ、あのログイン様が取材に来るだよ。ど〜しましょ?」。受話器を置くや、真剣な面もちであくびなぞしている編集部員（電撃の子、と呼んでほしい）に申し渡すのは本誌久木電撃編集長。来たるべき事態に備えんと編集長が考えだした作戦は〝逆取材〟。逆取材。よい言葉だ。名案である。たまたまその場に居あわせたわたし榊は、「さすが編集長でげすねっ」なんぞと軽薄に相づちを打ったものだ。……そして運命の日。彼らは来たっ！

いきなり来た!!

河野真太郎氏

松本隆一氏

それにしても、こんなおもしろい体験はまたとない。取材と逆取材。両者、互いに自分が取材していると思っているんである。我々の周囲には電撃側、そしてログイン側のカメラマンが蝶のごとく乱舞（?）し、秘術を尽くした（?）撮影に余念がない。さて、肝心の取材内容なんであるが、ログイン河野編集長は開口一番「最近のパソコンゲーム界って少し元気がありませんよね。そんなところへ電撃王創刊のニュースを聞いて非常に心強く思ったんですよ」。さすがに視野が広い。業界全体のことを考えていらっしゃる。これに対して久木編集長いわく「ログインさんの情報収集力ってすごいモノがありますよね。これからは情報のログイン、読物の電撃王と棲みわけしていけばいいなあ」。似たよ〜に見えても、それぞれに雑誌のスタンスがある。情報誌として国内、国外を問わずパソコンゲーム情報の収集に長じているのがログインとすれば、電撃王はゲームのコミック化や読者参加企画、マルチプレイなど、どちらかといえば情報を加工した読物の充実をはかる。仲良く共存共栄、まちがっても相手に不幸の手紙なんぞ送りつけたりしてはいけないんである、というのがただいまの結論なりなり。

▲ログイン第3号より。太っ腹に見開き2ページの特集を組んでくれた。よ〜し、こうなったら……

◀ログインのふたりはじつにノリがよい。写真は河野氏がつっこみ、松本氏ぼけるの図

▶久木大編集長を中心に。左は島谷副編集長。編集部で最も恐れられる男である

◀電撃の子らは写真に撮られるのは馴れていないのだ。しかし…何故、松本氏がっ?

▶編集部が広くていいなあ、と松本氏。オレ、ここんちの子になろ〜かなとのたまう

今度はワシらがポプコムへ行くぞ!（電撃王談）

※賢明なる読者諸君はすでにお気づきのことと思うが、我が電撃王は（面積が）日本最大のパソコンゲーム誌である。どれくらい最大かつうと、たとえばログイン様より点線より上の部分だけ大きいのである。エヘン。

37 グループSNE

【今年もバリバリ仕事をするぞ！】

■兵庫県神戸市加納町2の9の20　☎078(222)5777

▲今年もパワー全開でがんばります！

パソコン、コンシューマー、テーブルトーク、さらには小説までと幅広いメディアで活躍を続けているグループSNE。今年は隠し玉がありそう!?

メンバーのコメントを駆け足で紹介していこう！

〈水野良さん〉「『ロードス島戦記7』の単行本は春ごろに発売される見込みです。今年は本誌で次号より連載が始まる『封印伝説クリスタニア』に賭けているので、よろしくお願いします。『クリスタニアRPG』やPCエンジンの『サイバーナイト2』のシステムデザインも進行中です」

〈高山浩さん〉「PCエンジン版の『ロードス2』はパソコン版の『Ⅱ』をもとにアレンジしたものになります。メガCD版の『ロードス』は初の三部作形式です。新しいグラフィックもたくさん入る予定です。『ウォーハンマーRPG』のシナリオ集『ベーゲンハーフェンを覆う影』も春に出ます」

〈清松みゆきさん〉「今年は『ソード・ワールド』の大きな企画をやります。また、『ソード・ワールド』長編小説にも挑戦します。パソコン版『AD & D®』シリーズ4部作も完結しますし、『バトルテック』もありますね。『大活劇』や『ドラゴンハーフRPG シナリオ集2』のほうもよろしくお願いします」

〈高井信さん〉「『ログアウト』で『真ウィザードリィ』の小説を連載しています。ゲームボーイの『ウィザードリィ外伝』の小説も3月に出ます」

〈友野詳さん〉「『ルナル・サーガ』は3巻からいよいよ本編に突入します。小説のほうもがんばります！」

〈佐脇洋平さん〉「『ガープス・マジック』は、翻訳+ルナル世界用の30ほどの呪文を追加……ということで、ほとんどすべての呪文を網羅しています。『ウィザードリィ』関係のサプリメントやシナリオ集も出ます。それと、『メガトラベラー』のほうも忘れてはいませんので……（笑）」

〈下村家恵子さん〉「『ソード・ワールドSFC』のシナリオはアップしました。『ラプラスの魔』のPCエンジン版とスーパーファミコン版も担当しています」

▲左列上より、水野、高山、清松、右列上より高井、友野、佐脇の各氏

ゲーム業界事情　安田均先生からのお言葉

お待たせしました。今年は発売が遅れていたものがどっと出ますので、楽しみにしていてください！　実はメディアワークスさんのところでも大きな企画が動いているんですけど、くわしいことはまだ秘密です。

◀『ラプラス2』や『バトルテック』の翻訳なども担当

創刊によせて　『電撃王』創刊おめでとうございます。グループSNEも、新連載の『封印伝説クリスタニア』をはじめ、いろいろと面白い企画を考えていますのでお楽しみに。『ソード・ワールドPC』に続くパソコンゲームも応援してください！

38 ホビーデータ

【『クレギオン』第3弾よろしく！】

■神奈川県横浜市神奈川区台町11の30 台ビル11　☎045(323)5320

▲右端の雑賀氏を中心に、精鋭スタッフ結集！

メールRPG、テーブルトーク、小説……。広がり続ける『クレギオン』の世界をつくり出した、異能集団ホビーデータ。はたして今後の展開は!?

「とりあえず、シリーズ第2弾『クレギオン　イスフェルの地にて』が終了したところです。会員数はピーク時には3000人。平均年齢は20歳前後でしたね」と語るのは、代表の雑賀氏。好評のうち終了した『イスフェルの地にて』に続き、メールRPG第3弾『ラスト・ミレニアム』の企画をまとめようというところにおじゃました取材班は、『イスフェルの地にて』最終回用に返送するメールの量を見てビックリ！　そりゃプレイヤーは3000人近くいるんだから、返送するメールも3000通近くあるのは当たり前。でも「あんなに原稿は書きたくない！」と心の中で叫んでしまうほどである。これに整合性を持たせて世界をつくるというホビーデータのパワーは、ハンパじゃない！

この『クレギオン』シリーズ、現在テーブルトークRPG用にベーシックセットが発売されている。また、富士見書房から小説も刊行されているから、メールRPGを知らないヒトでも、見たことあるんじゃないかな？　ちなみに、テーブルトークRPGのほうは、この2月に『辺境アレイダ』のサプリメントが発売。夏ごろにはサプリメント第2弾も発売される予定だ。

メールRPG、テーブルトーク、小説と、どんどん広がる『クレギオン』の世界。この2月からメールRPG第3弾の募集が開始されるというから、『クレギオン』の奥深さを知りたいヒトは、ぜひ参加してみてほしい。

▲プレイヤーに毎月送られてくる、メールRPGの会報『ネットワールド』

▲テーブルトーク版『クレギオン』。サプリメントはこの2月に発売されるのだ

▲メールRPG第3弾『ラスト・ミレニアム』のイメージイラストだ

ゲーム業界事情　ファンの集いも開催します

このホビーデータでは、昨年の8月にTTCコンベンションを開催している。1泊2日の日程で大阪に集合した60人は、浮世を忘れてテーブルトークRPGにどっぷりハマったのだった。

3月のTTCコンには、冒険企画局、ORG、PEAR、オフィス・ゼロなどからデザイナーたち、朱鷺田祐介氏、牧山昌弘氏らRPGライターたちがゲーム・マスターとしてかけつける。みんなも知っているあの人たちにゲーム・マスターをお願いできるなんて、ちょっとないことだぞ。興味のある人は電話で確認してみよう！

創刊によせて　創刊おめでとうございます。楽しいゲーム雑誌を目指して頑張ってください。今年は小説、テーブルトーク、メールゲームと3本揃った『クレギオン』シリーズで押しまくります。新企画もスタートしますのでよろしく。（林菜光士）

39 【古都からブッ飛びソフトを世に贈る】アクティブ

■京都市山科区音羽西林町2 ☎075(502)8063

▲ネットの会員も写真撮影に参加してくれたのだ

『クイズ番長』などのブッ飛んだノリのソフトをつぎつぎと生み出すアクティブ。パワーの素は美人女社長と若きスタッフのチームワークだ！

和気あいあいとしたアットホームな感じのアクティブ社内。聞けばスタッフの皆さんは、以前は一軒のショップに集まるご近所のパソコン仲間だったそう。それが勢い余って（笑）つくり上げたのが、このアクティブという会社なのだとか。

さらに、アクティブでは、ゲームの開発だけでなく、在庫の管理からなんと製品ディスクの作成まで、すべて自前でやっているという！　なるほど、オフィスの中にやたらとソフトのパッケージや段ボール箱がゴロゴロとしているのは、そのためだったのか。

ところで、アクティブといえば忘れられないのが、不思議なノリで一部にカルト的な人気を誇るソフト『クイズ番長』。だがこの作品、受ける人にはミョ〜にウケがいいものの売り上げ自体は今ひとつだったということで、とくにシリーズ化の予定とかはないのだそうだ。うーん、残念。

さて、現在開発中の新作は『花よりダンゴ２』。タイトルどおり脱衣花札ものの続編だ。アクティブのソフトには、麻雀とか花札とか、ＡＶＧ以外の要素が多く入っているけれど、これは単に絵を見せるというだけでなく、なるべく遊べる要素の入ったソフトをつくっていこう、という方針なのだそう。

その他の予定としては、オムニバス形式のAVGや『麻雀幻想曲』の続編などが挙がっているけれど、なにぶん小さなソフトハウスということで、小回りが効く半面、先の予定はけっこうコロコロと変わってしまうということだ。

またアクティブでは、独自のネットである『アクティブネット』を運営しており、ユーザーとの交流も盛んに行われている。わたしたちが取材した日もちょうどネットの会員がオフィスへ遊びにきていた。社員からファンまで、アットホームな雰囲気に包まれている感じなのだ。

▲番長とともに世界中のマヌケな敵を倒せ！　超カルトクイズ満載『クイズ番長』

▲前作からグラフィックもパワーアップ！　アダルト花札『花よりダンゴ２』

ゲーム業界事情　アクティブの"アネゴ"!?

駅で待つ取材班の前に、ベンツに乗ってさっそうと現われたアクティブ取締役の内藤さん。女性ながら開発スタッフの若い衆をぐいぐいと引っ張っていくその姿は、まさに〝アネゴ〟という言葉がピッタリ!?

◀愛車に乗った内藤社長サングラスがキマるのだ

創刊によせて　創刊おめでとうございます。アクティブでは新作として、『花よりダンゴ２』がPC98版で２月10日発売されます。ひと味ちがうダンゴをお楽しみください。次作『if』も企画進行中です。『電撃王』ともどもヨロシク!!

40 【さらに新たな展開を考えて……】アリスソフト

■大阪府大阪市北区天満2の7の11　サンバレー天満 ☎06(882)0811

▲大勢が集まってくれたアリスソフト、サンキュー

いまや押しも押されぬ２大美少女ソフトハウスのひとつであるアリスソフト。今年はしばらくの充電期間の後、さらに新たな展開が期待される。

アリスソフトは、いまや東の雄のエ・ル・フと並び称される、関西を代表する美少女ソフトハウスである。その代表作は、悪劣非道な主人公、鬼畜戦士のランスと魔法使いのシィルが繰り広げる冒険を描いた人気RPG『RanceⅠ〜Ⅲ』をはじめ、『闘神都市』、３話構成のオムニバスAVG『D.P.S.』、ゲームやおもしろ情報が詰まったディスクマガジン『アリスの館』等など、ジャンルを問わず息の長いシリーズ作が多いことが特徴のひとつだろう。

現在の最新作は、昨年末発売されたRPG的な要素を含んだSLG『DALK』だ。恋愛神の戦いに巻き込まれた青年僧侶が、男神にもらった杖の力で14人もの美少女たちを味方につけ、自分は後方支援をしながら、彼女たちを操って、モンスターと戦っていくという斬新なシナリオで、業界の話題を呼んでいる。今回、ランスとはまったく正反対のタイプの主人公を生み出すなど、大胆なキャラクターづくりを行っていながら、その一方で、戦闘シーンには『RanceⅢ』で培ったタクティカル・コンバットを使用するなど、堅実な一面も見せている。これがアリスソフトが、多くの人気シリーズを送り出してきた理由かもしれないね。

気になる新作情報だが、まずは５月発売を目標にまったく新しい企画のAVGが進行中だ。まだタイトルは未定だが、今回の「神々の見えざる手」においてCGアートギャラリーで使われたYUKIMIさんの絵は、その新作のキャラクターなのだ。これは必見だぞ！

また移植予定として『DALK』のFM-TOWNS版が、CD-ROMにて４月に発売予定されている。さらにこの年末には、みんなが待望のビッグタイトルも発売計画に上っているのだ。これから先の作品も、FM-TOWNS・PC98ともに、256色を使ったハイグレードなグラフィックスで描いてくれることに期待しよう！

▲『DALK』では、主人公が宿の女の子の部屋へ夜這いすることで……

▲14人もの美女を味方につけて、まさにハーレムの王様気分が楽しめるゾ!!

ゲーム業界事情　アリス-NET順調に!

会員数も2000人を越え、巨大な草の根ネットに発展した『アリス-NET』では、今も会員を募集中だ！

☎06-882-0690（2400bps）
☎06-882-0172（9600bps）
ゲストID：GUEST
N8IXN

◀今年の豊富を熱く語る営業の長谷川さん

創刊によせて　〝電撃電撃…〟というCMとともにやって来た『電撃王』の皆様、おめでとうございます。創刊号のあまりの大きな誌面におどろいています。私どもも『電撃王』の風格に負けることなく、皆様に喜んで頂けるソフトをつくり続けます！

▲社長を中心に大阪のスタッフに集合してもらった

41 グレイト【中国語版・英語版と国際的展開を！】

■大阪府大阪市天王寺区上本町8の2の7 スカイヒル上八 ☎06(775)6296

広島チームを筆頭に京都・大阪・東京・名古屋と全国に開発拠点を持つグレイト。今年はコンシューマー向けの展開も考えているそうだ。

グレイトといえば『美しき獲物たち』『トワイライトゾーン』など、大阪を拠点に古くから美少女ソフトをつくってきた、いわば老舗ブランド。かつては過激で知られたゲームづくりだったが、最近では女子プロレスの世界をマニアックに描いたカードバトルゲーム『レッスルエンジェルス』など、ソフトな美少女路線でヒット作を出している。

「いま、グレイトの主な開発チームは、広島にいるんですよ」と、営業の渡部さん。それ以外にも、東京、京都、名古屋など、各地に関連会社が散らばっており、それぞれが新企画に挑んでいるというから、大変な開発力だ。

さて、その広島チームの新作は、昨年末に発売された『レッスルエンジェルス２』。前作をさらにパワーアップさせ、登場する女子プロレスラーは27人に増え、対戦プレイもシングル、４人タッグに加え、６人タッグも可能になっている。同シリーズには、コンシューマーへの移植という話も持ち上がっているというから楽しみだね。

ちなみに『レッスルエンジェルス』のX68000版は、３月発売を目指して開発中。また『２』のFM-TOWNS版は、CD-ROMでの発売も考えられているらしいぞ。

本年度の新作第１作目は、RPG的要素を含んだAVG『クインティアロード２』だ。取材時では、シナリオ制作中であり、まだ開発画面は見せてもらえなかったが、前作に引き続きソフトなエッチ指向のファンタジーAVGになるようだ。これも広島の開発チームの作品なので、期待できそうだぞ。

また現在企画中の内容に『ポピュラス』のような３DルックダウンしきのSLGがあるという。今年の夏ごろから年末にかけて、２〜３本の新作予定が組まれており、そのラインナップの中に登場するかもしれない。多方面に開発力を持つグレイトには、まだまだ隠れた力がありそうだ。

▲『レッスルエンジェルス２』は、女子プロレスの世界を、リアルに表現している

▲今回も世界王座を目指して、ダイナマイトボディが炸裂するゾ!!

ゲーム業界事情 エンジェルたちの海外遠征！

あの『レッスルエンジェルス』がIBM-PC版で、台湾・香港とアメリカにて発売が予定されている。まだ発売元、ブランドなどは不明だが、台湾・香港版は、中国語で、アメリカ版は、もちろん英語に翻訳されての発売になるらしい。もちろんVGA対応で、サウンド面もサウンドブラスター対応など国内版同様の品質が期待される。海外版といっても、英語バージョンはともかく、中国語バージョンまでが発売されることは驚きだ。

今年、夏ごろの発売予定ということから、香港電脳街に旅行される方は探してみてはいかがだろう？

創刊によせて

『電撃王』創刊おめでとうございます。ゲームメディアにおける、貴社の、まさに〝電撃〟的なご活躍を期待いたします。さてわがグレイトは、３月に美少女AVG『クインティアロード２』を発売します。よろしくお願いします。

▲前列バンダナ氏、元気があってよろしいっ！

42 ディー・オー【値段控えめ、そしてHは超過激に】

■神奈川県藤沢市南藤沢8の6 魚万ビル6F ☎0466(28)7477

『DOR（ドア）』、『星の砂』シリーズなど、定評のあるグラフィックと豊富なラインナップを誇るディー・オー'93年度の戦略はいかに？

今回の取材にはちょっとしたアクシデントがあった。まず取材班一同、東海道線に揺られ藤沢駅に到着。編集部H記者、さっそくディー・オー本社に到着の電話をいれたところ、なんと！　なんとである。申しわけないが東京にある開発室へおでまし願いたいとのご返事。嗚呼、これじゃ全国編にはならないじゃないの。ど〜しよ？　と悩む間もなく我々は再び東京へと引き返したのであった。まあ、新シリーズのお話をしてくれるそ〜だから……トホホ。さて、ディー・オーが世の美少女ゲームファンに問う新シリーズ、その名を『D-line』シリーズという。資料を渡され、まずはソフトの値段を見てびっくり。6400円は安い！　のである。営業の松村さんいわく「このシリーズのコンセプトは〝価格ギリギリ、エッチぎりぎり〟。価格はぎりぎりまで安く、そしてエッチはぎりぎりまで過激に、という意味ですね」。シリーズ第１弾『Ｍ（ム）ゥーンライト ちゃんリンしゃん』は、ライト感覚なテーブルゲームになるそうで、PC98版を２月に、そしてTOWNS版を３月に発売予定。なお、特筆すべきは、PC9821版。CD-ROM、そしてグラフィックは256色とTOWNSに負けず劣らずのスペックなんである。さらにっ！　うれしいことに従来のシリーズもしっかと予定されている。まず『DORスペシャルエディション』。これまでのシリーズのグレードアップ版として、今春にも発売予定。また、『ブランマーカー２』も同じく今春に。好評だった前作に引き続き、清く正しい（？）美少女PRGの王道を行く大作になるそう。うーむ、美少女ゲームファンとしてはたまらん話だろ〜なあ。

ファンを自認する編集部H記者をはじめとして、取材班一同がアクシデントをモノともせず、黙々と東京に引き返した理由は、まさしくここにあるのだ。まさしくここにあるんだったら！

▲『Ｍゥーンライト ちゃんリンしゃん』である。タコさんがかわゆい

▲『ブランマーカー２』。女のコの乳首が妙にリアルでよいな

ゲーム業界事情 バブル崩壊の余波なんだよな

バブル崩壊の余波がこんなところにも（失礼）及んでいるんだよな、としみじみうなずいたのが新シリーズの6400円という値段。最近の消費者の動向は「安くて良いモノを」。それだけシビアになっているってことだ。美少女ゲームのファンとて同様。とくにこれからはファンの目も肥えてきて、この業界は淘汰の時代を迎えるんではなかろ〜か？　なお、松村さんは「値段が安いからといって品質は絶対に落としていませんからね」と念を押していたが、その点は、同社の実績を知っている編集部からも保証しておきます。

創刊によせて

おめでとう！　これからが大変ですね。みなさんのパワーには恐れ入ります。D.O.も今年は勝負の年と思っています。ガンガン飛ばします。『D-line』シリーズ、『DOR〜』そして『クリスタルリナール』と。ええーい連射だー！

43 【少数精鋭・品質本位の作品づくり】天津堂

■大阪府大阪市浪速区日本橋5の14の20 ☎06(644)6470

▲『G.R.』の追い込みで、みんなお疲れさま〜

「CGは信念を持って描く」と気を吐く天津堂スタッフは、今年も昨年と同様に、品質にこだわる素晴らしいCGを提供してくれそうだ！

『マーシャルエイジ』『やんやんのクイズいっちょまえ』など、天津堂は、精緻で独特の美しさを持った美少女グラフィックスで知られるブランドだ。このハイレベルなCG技術を支えるのがTEAM V-CUTのメンバーたち。シナリオからプログラムまで7〜8名という少数精鋭ながら、妥協のない制作態勢で、着実にヒット作を生みだしている。

とはいえ天津堂ソフトの泣きどころは、グラフィックスの制作に時間がかかり、どうしても作品数が少なくなってしまうこと。なにしろ開発期間のほとんどすべてが、CG制作の時間だといってよいほどだ。新作1本の開発に約半年かかるので年に2本が限界。それでもV-CUTのメンバーは、「もう少しCG部分の彩色を簡略化してみては？」との問いに、こう答えるのだ。
「上からは、短期間につくるようにいわれているのですが、グラフィックスは、ウチの売りですから……。だからアニメのセル塗り風に変更したりする予定はありません」

昨年末に、メインのCGスタッフ2人の競作である『G.R.—グラヴィティ・レスポンスー』を発売。サドの女主人が登場するSM仕立てのシナリオや、AVGにクイズゲームをプラスした物語など、天津堂の新しい魅力が詰った美少女ソフトだった。これに続く新作は、夏ごろを目標に、ファンタジー風のRPGを企画中。おそらく3Dダンジョン方式で、マウスオペレーション、DOSもオリジナルのものを使い、プログラム面の強化を図ったゲームになると語っていた。

また気になる『マーシャルエイジ2』も、現在、スタッフの頭のなかで着々と構想が練られている。このシリーズは3部作の予定であり、『2』は前作の1.5から2倍のCG枚数になるそうだ。戦闘システムやアニメーションなどゲーム面での大幅なグレードアップが予想されるゾ！

▲こちらは『G.R.』の『がっつまんの思春期万万歳』。エッチなクイズに挑戦！

▲同じく『G.R.』より『Seeker』。女主人が支配するマゾの館……危ないゾ

ゲーム業界事情
天津堂とBBSでお話を！

昨年末より復活した関西でも最大手のパソコン通信BBS『Cock robin Network大阪』のなかに『天津堂ボード』が開設されている。天津堂ソフトに関する質問や新製品情報、裏ワザなど、天津堂の情報を素早く知ることができるボードであり、ユーザー登録をして、『Cock robin Network大阪』のIDを取得すれば、ダレでも利用可能だそうだ。まずは、ゲストでアクセスして、インフォメーションをよく読んでネ。
『Cock robin Network大阪』
☎06(644)7720
N81XN（9600bpsまで対応）

創刊によせて

祝！ 創刊おめでとうございます。さて、今夏発売予定でした『マーシャルエイジ2』が諸般の事情により、冬以降に延期になりました。誠に申し訳ございません。夏には待望のRPGを発売予定。また発売中の『G.R.』もヨロシク！

44 【元気いっぱいアダルトの新星、参上】ピーチソフト

■兵庫県尼崎市武庫之荘2の2の2 203号ラナップ内ピーチソフト ☎06(434)2020

▲明るく楽しくギャグ好きの開発スタッフの皆さん

'91年末から現在までに、『ホットプリント』シリーズ3本を発表。明るく元気なアダルトゲーム界の新星、ピーチソフトの今年はいかに!?

アダルトな間違い探しゲーム『ホットプリント』シリーズを、'91年10月から'92年8月のたった10カ月の間に、立て続けに3本発売しているピーチソフト。このシリーズ第1作目の『ホットプリント』が、デビュー作ということになる。意外に新しいメーカーなのだ。企画からシナリオ、グラフィック、プログラムまでの開発をピーチソフトが行い、ラナップという会社が発売するというシステムになっている。

さて、そのピーチソフトの新作は——、この2月20日に発売される『Sala』。パラレルワールド的な現代世界を舞台にした、フィールドタイプのアダルトRPGだ。この『Sala』の最大の特徴は、敵との戦闘が○×クイズ！ ということ。もちろん、正解すれば敵が脱いでいって、Hな場面が見られる、というワケ。クイズは真面目な経済ネタから、超カルトなマニアネタまで、かなりの数が用意されているのだ。ちょうど取材の時に、この『Sala』のグラフィックを作成していたところ。変更されるかもしれない、そんな画面をムリムリに撮影させてもらったんだ。セッセと画面をつくってくれた開発スタッフに、大感謝！

この他、7月には、桃太郎をパロったギャグRPGを発売する予定。ファンタジックなノリよりも、キツいギャグのほうが好きという、関西人スタッフの面々。これからも、どんなソフトが登場するか、楽しみに見ていきたい。

▲クイズ画面。○か×で答える。メチャ難しいのも、笑えるのも、あるぞ

▲『Sala』の原画イラスト。カワユイ子にまじって男のスネ毛があったりする

▲クイズに勝つと、もちろんスケベな画面になる

ゲーム業界事情
あ、雨が……

梅田から阪急線で神戸方面へ。武庫之荘という駅で下車して、北に5分ほど歩くと、目指すピーチソフトがある……ハズだったんだけど、てんで間違い、勘違い。じつは駅から歩いて10秒の場所にあったりした……。

そして雨にもメゲず、ピーチソフトにたどり着くと、開発スタッフの皆さんが迎えてくれた。そのパワーに圧倒されながらも、「画面写真が欲しい！」とか「原画も撮りたい！」といった、無茶なお願いをしたんだけど、見せてくれた原画の「サブのスネ毛」だけは勘弁してもらいたかった……。

創刊によせて

まいど！ ピーチソフトです。『電撃王』創刊おめでとうございます。私たちピーチソフトもちょっと変わったRPG『Sala』(もちアダルト)を2月発売に向けて、追いこみの真っ最中。期待して待っててちょーだい。

45 ポニーテールソフト
【CG職人たちが全開で活動中！】

■大阪府堺市日置荘西町21の3　☎0722(85)2060

▲ポニーテールソフトを支える職人集団たち！

着実にヒット作を重ねるポニーテールソフトは、関西のCG職人集団たち。CGに時間がかかるので量産ができないのが悩みの種だとか……。

関西のＣＧ職人集団と言えば、彼らを忘れてはいけない。そう『ポッキー１、２』『雀ボーグすずめ』『天仙娘々』など、出すたびにグラフィックスのレベルが凄くなっていくポニーテールソフトの面々だ。とくに前作『天仙娘々』では、女性の肌の質感や下着の微妙な色合いが、とてもPC98の16色とは思えないほどの素晴らしさで表現されていた。現在、２月発売を目標に開発中のＡＶＧ仕立てのクイズゲーム『妖幻道夢』でも、その技術はふんだんに利用されている（「神々の見えざる手」参照）。ただ、やはりグラフィックスに力を入れるソフトハウスの悩みは、その開発時間が長くなることのようだ。現在内部に６人、外注にふたりとグラフィッカーを抱えるポニーテールソフトでさえ、量産ができないと嘆いている。さらにＣＧのレベルが上がれば上がるほど、アニメーションができなくなるのも悩みの種だそうだ。

さて、移植情報だが『天仙娘々』は、残念ながら現在のところ、開発上の都合で移植予定はないそうだ。その代わりといってはなんだが、最新作『妖幻道夢』は、PC98版に引き続き、X68000版を約１カ月後の３月早々に発売予定。またFM-TOWNS版では、同社が初めて挑戦するCD-ROMでのリリースを考えているそうだ。TOWNSユーザーは､続報を楽しみに待っててくれ！

そして、人気シリーズのＡＶＧの続編、そう『ポッキー３』が、年内６月ごろを目標に進んでいるという。舞台は同じ学園内であり、今度はフィールドマップ上を歩きながらイベントを進めてゆく方式のＡＶＧになるようだ。まだまだ詳しい物語の内容は教えてもらえなかったが、学園で借り物競争を行うようなシナリオを練っているという。なにしろＣＧにこだわる同社のこと。さらにパワーアップした美少女たちに、きっと出会えることだろう。

▲『妖幻道夢』では、問題を出してくる妖怪たちも女の子の姿をしている

▲これは雪女かな？　ちなみに上下にスクロールするのだ。足が見たいね（笑）

ゲーム業界事情　移植予定について

上にも書いたが、現在進んでいる移植予定は『妖幻道夢』のX68000版とFM-TOWNS版だ。じつは『天仙娘々』のプログラムは、機種に依存したアセンブラにて描かれているため、移植が非常に困難らしい。

◀『天仙娘々』……うう、移植して欲しいネ！

創刊によせて　『電撃王』創刊おめでとうございま～す！　それにしても宣伝がハデですねぇ。テレビまで引っ張り出すなんて、ビックリしちゃいました。その調子でガンガンいってください。ポニーテールの新作『妖幻道夢』の紹介もヨロシク～!!

46 ボンびぃボンボン
【新鮮なアイデアで関西をリードする】

■大阪府大阪市北区菅栄町1の20 大日ビル　☎06(355)2001

▲少数精鋭主義で、みんな個性的な人たちだった

「天の声」「テレホンシンクロ」と斬新な発想を見せたボンびぃボンボンの次のアイデアは「感情フォント」。え、それはいったい何なの？

主人公たちの会話のほかに、第三者である「天の声」が入りアドバイスをしてくれるというAVG『ヌーク』や、ゲーム中のクイズを解くと電話番号と暗証番号を教えてもらえるという「テレホンシンクロ」を使用した『しぇいく！しぇいく！１、２』など、つねに斬新なアイデアを取り入れたソフト制作を行うのは、新進気鋭のボンびぃボンボンだ。

「ウチの会社をたとえるなら、軽自動車のターボでしょう」と語るのは、取締役の馬場さん。つまり、社員は少ないながらも、いろいろな工夫でおもしろさを増すようにしているという意味だろう。では、つぎのアイデアは……と聞くと？

「ズバリ、感情フォントです」。え、感情フォントってなんでしょうか？

「丸文字とか、ゴシックとか、パソコンで表示する文字にも種類がありますよね。そこで５種類くらいのフォントをつくって、人間の「喜怒哀楽＋Ｈ」を表現しようと考えたんです」。なるほど、どうやら３月発売のAVG『美少女ハンターＺ（ずっこん）Ｘ』では、またまた変わったシステムが楽しめそうだ。この後も、８月にハードボイルドAVG『たまご料理』、11月には『不揃いのレモン』、12月に『しぇいく！しぇいく！３』と続々と新作が予定されている。おまけに『ヌーク２』も年内には発売したいと馬場社長はパワフルに語る。一昨年の３月にできたばかりとは思えない同社のターボパワーに期待しよう！

▲『しぇいく！しぇいく！２』では、ソフトハウスの女性社員とクイズで対戦

▲『ヌーク』は発売が遅れたが、期待にたがわないエッチ度の高いソフトだった

▲これが次回作『美少女ハンターＺ（ずっこん）Ｘ』の開発画面

ゲーム業界事情　テレホンシンクロしようぜ！

ボンびぃボンボンのおねーさんに、テレホンシンクロを実践してもらったゾ。実際に声を聞かせられないのが残念。グラフィックスと電話から聞こえてくる女性の肉声がシンクロするのは、本当に楽しいのだ！

◀相手の声はテープだから、勘ちがいしないでネ

創刊によせて　ウーム、これはまたナンとも古風な名前ですなあ。それに、いかにも王者ねらいっぽいハデなトコロもよろしい。まさに超巨大合体究極大獣神！パソゲー界の座右の書!?　というワケで、３月発売の『美少女ハンター』をヨロシクね

DENGEKI―OH
電撃王
創刊記念2号連続企画
第2弾!!

THE KING OF THUNDER BOLT

王様の大プレゼ

ゲームソフト40発!!

1 アマランス II

提供／風雅システム 5名
PC98 5inch版3本
3.5inch版2本

2 囲碁聖天

提供／ホームデータ 5名
PC98

3 ヴォルフィード

提供／ビング 3名
TOWNS

4 ウェディングベルは高らかに

提供／真実プロ 5名
PC98 5inch版3本
3.5inch版2本

5 エッジ

提供／TGL 5名
PC98 5inch版3本
3.5inch版2本

6 エトワールプリンセス

提供／エグザクト 5名
X68000 5inch版のみ

7 エルムナイト

提供／マイクロキャビン 3名
PC98 5inch版2本
3.5inch版1本

8 オーバーテイク

提供／ズーム 3名
X68000 5inch版のみ

9 花王リアル ソフトバック Jの悲劇

提供／シンキングラビット PC98 5inch 6名
3.5inch版 各3セット

10 魏呉蜀伝

提供／ソフトプラン 10名
PC98 5inch 3.5inch
版各5本

11 キングス・ダンジョン

提供／ソフトプラン 10名
PC98 5inch版4本 3.5inch 版3本 X68K 3本

12 サラ

提供／ピーチソフト 5名
PC98

13 G・Rグラヴィティ・レスポンス

提供／天津堂 3名
PC98

14 しぇいく! しぇいく!

提供／ボンびぃボンボン 10名
PC98

15 しぇいく! しぇいく! 2

提供／ボンびぃボンボン 10名
PC98

16 ジェノサイド2

提供／ズーム 3名
X68000 5inch版のみ

17 ソリチュード(上巻)

提供／データウエスト 2名
TOWNS

18 大航海時代 II

提供／光栄 2名
PC98

19 大戦略III'90, マップコレクション1・2セット

提供／ペガサスジャパン 3名
TOWNS

20 DALK

提供／アリスソフト 3名
PC98

ほかにもアルッス!!

41 『3×3EYES』ポスター

▲高田裕三／画 提供／日本クリエイト 10名

42 イメージスキャナー

▲思い出の品(?) 提供／アレックス 1名

43 プレミア三点セット

▲貴重なグッズ 提供／ズーム 3名

44 SNEサイン色紙

▲メンバー集合! 提供／グループSNE 10名

45 ティッシュペーパー

▲ブランド品(?) 提供／ハミングバードソフト 10名

46 夜桜忍法帖CD

▲イントロCD 提供／遊演体 5名

47 T&Eトレーナー

▲L、M各1名 提供／T&Eソフト 2名

48 特製ポロシャツ

▲Mサイズのみ 提供／ホームデータ 5名

49 光栄BOOKS

▲爆笑信長の野望2 信長の野望 覇王激闘 各3名 提供／光栄 6名

50 ゲームポスター3枚組

▲「エアーコンバットII」ほか 提供／システムソフト 20名

51 卓上カレンダー

▲システム特製 提供／システムソフト 20名

52 卓上カレンダー

▲キャラ勢揃い 提供／カプコン 10名

53 カレンダー

▲ファン必須! 提供／カプコン 10名

54 テレホンカード

▲北国から上陸? 提供／アジェンダ 3名

※PC98用のゲームソフトは特に指定のない場合、5inch、3.5inchどちらの応募も受けつけます

創刊号に引き続き、今月も大放電だ！　全国のソフトハウスから略奪して……もとい、御好意で譲り受けたゲームソフト、あーんど豪華グッズや愛用品（？）の数々、これらをガツンと読者にプレゼントしようってワケ。持ってけドロボウッ!!

ントだ！

365名様に大放電

持ってけドロボウッ!!

21 ディスクステーション98 #20
提供／コンパイル
PC98　5inch版
3.5inch版各２本
6名

22 デスブレイド
提供／エス・ピー・エス
X68000　5inch版のみ
3名

23 ドアPART3
提供／ディー・オー
PC98　5inch版3.5inch版
X68000　TOWNS　各１本
4名

24 ドラゴンスレイヤー英雄伝説
提供／エス・ピー・エス
X68000　5inch版のみ
3名

25 ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
提供／ブラザー工業タケル事務局 TOWNS
3名

26 パイプドリーム
提供／ビー・ピー・エス
X68000　5inch版
3.5inch版各２本
4名

27 花よりダンゴ2
提供／アクティブ
PC98　5inch 3.5inch版
各２本
4名

28 対局囲碁 早碁
提供／ビー・ピー・エス
PC98
3名

29 ファイヤーアームズ
提供／総合ビジネスアシスト
PC98　5inch 3.5inch
版各５本
10名

30 福神漬3
提供／ハミングバードソフト PC98
5名

31 フリーウィル
提供／きんぷくりん
PC98
3名

32 プリンセス・ミネルバ
提供／リバーヒルソフト
PC98
3名

33 プレフクラブ新装開店
提供／Witty Wolf
PC98　5inch 3.5inch版
各２本
4名

34 マスター・オブ・モンスターズFinal
提供／システムソフト
PC98
3名

35 マハ・バラタ
提供／アイル
PC98
5名

36 指輪物語 第1巻 旅の仲間
提供／スタークラフト
TOWNS版
10名

37 妖幻道夢
提供／ポニーテールソフト PC98
3名

38 レジオナルパワーⅡ
提供／コスモス・コンピュータ
PC98　5inch, 3.5inch版
各２本
4名

39 レッスルエンジェルス
提供／グレイト
PC98 TOWNS版各３本
6名

40 レッスルエンジェルス2
提供／グレイト
PC98
3名

55 テレホンカード
▲「AⅢ」　提供／アートディンク
3名

56 テレホンカード
◀「関ケ原」提供／アートディンク
3名

57 テレホンカード
▲「ワイアラエの奇蹟」提供／T&Eソフト
3名

58 ジグソーパズル
◀「GETEN」提供／ホクショー
2名

59 テレホンカード
▲『ヴォルフィード』提供／ビング
5名

60 ポスター&CDセット
◀「ファースト・クイーン」提供／呉ソフトウェア工房
10名

61 ポスター
▲『エルムナイト』　提供／マイクロキャビン
3名

62 テレホンカード
▲『アトラス』　提供／アートディンク
3名

63 テレホンカード
▲『DS98』　提供／コンパイル
3名

64 テレホンカード
▲「スプラッターハウス」　提供／ビング
5名

65 テレホンカード
▲『アマランスⅡ』　提供／風雅システム
5名

66 テレホンカード
▲『クレギオン』　提供／ホビーデータ
5名

67 テレホンカード
▲『星の砂物語2』　提供／ディー・オー
10名

正しい電撃野郎の当選への道

欲しいプレゼントが決まったら、巻末のアンケートハガキに希望の品名（番号）ひとつを記入、応募してください。なお、ゲームソフトを希望の方は使用パソコン機種名とフロッピーのサイズの記入も忘れずに。応募の締切は'93年３月６日（消印有効）、当選者発表は５月号誌上にて。あ、もちろんアンケートの答えも忘れずに！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

感動学園物語

電撃王と呼ばれて

作・演出 中野豪

ったく こんな危険な物 学校に持ってきやがって! これは先生が預かっておくぞ いいな!

ふぁい

…と先生に愛用のスタンガンを没収されてしまった佐藤スワ郎だが もはや彼に近づく者はいなかった

あっ! 電撃王のスワ郎だ

なるべく離れて歩こう

みんな そんなに敬遠しないでよ スタンガンが なければ僕も 普通の生徒なんだよ!

そういえば そうだな

派手なシャツ

普通以下ともいえるが

よし! ちょっと老けてるけど クラスメイトに変わりはない! みんな佐藤と仲良くしようぜ

ありがとう 握手してくれよ

パチ

パチ

パチ

あ、こいつ電子ライター押しつけやがった!

たいした電撃じゃないんだけど 不意をつかれるとビックリするでしょ

ヘッヘッヘ

仲よくしてほしいのか いじめられたいのか どっちなんだよっ

END

●illustration by GO NAKANO

ゲーム
さあ、ここから先の50ページは、
どこを開けてもゲームでいっぱい
数知れないゲームたちがキミを待つ
ここはゲームのぱらだいす
GAME PARADISE

CONTENTS

榊涼介のSLG巷談

信長の野望 覇王伝

●光栄☎045(561)6861／PC98VM／12800円（サウンドウェア付き15200円）（税別）

CONTENTS

今月は豪華3本立て、とゆ〜ことで、とりあえずは胃薬と心の準備をしておいてちょ〜だいな！

頃は良し時巡り来る。『覇王伝』リプレイ来月から発進だ!!

どうも榊です。今月は『覇王伝』マルチプレイ連載の前夜祭として、参加者紹介やら、基本システムやらを明らかにしていきたい。とはいえ、その前に……。わたしは、ボードゲームを別にすれば、SLGのマルチの醍醐味を味わうには、光栄歴史SLGがもっともふさわしいと思う。理由としては、まず歴史に題材をとっていること。それぞれのプレイヤーが歴史上の人物(『覇王伝』なら戦国大名）と同じ立場に置かれたときに、ど〜いう行動をとるか、という興味だね。たとえば、『覇王伝』でも信玄と謙信は隣り合わせに国境を接しているわけだけれど、担当プレイヤーがそれぞれ闘志にあふれた性格の場合、まず序盤から激しい潰し合いが起こるだろう。反対に両者、穏やか〜な性格であったら、衝突を避けるためになんらかの妥協をする可能性が高い……といったように、プレイヤーの性格によって星の数ほどの状況が生じるわけだ。また、光栄の歴史SLGは一度コマンド体系を把握してしまえば、操作がラクな点も見逃せない。何人もの人間で遊ぶ場合、コマンドの指示に時間がかかり過ぎるとプレイが冗長になるからね。

◆時は1551年、戦国まっ盛り！

◀まずはマルチプレイ用のシナリオを決定。開始年は1551年。群雄割拠たけなわである！

◆マシン室は熱気にあふれる！

◀強者どもが夢のあと……。じゃなかった、これが試合場となる電撃王マシン室なりぃ！

電撃王名物 歴史SLGマルチプレイとは……？

俗に、名物にうまいものなしというが、電撃王のマルチプレイは別(のはず)なんである！

ひと口に〝マルチプレイ〟とはいっても電撃王のマルチはひと味ちがう。いや、ひと味どころか塩味を砂糖味に180度転回したよ〜なもんだ。限りなくド派手に、限りなくスチャラカに。これが電撃マルチだ！

▶さまざまな思惑絡み合う外交はもとより、野戦、攻城戦と、シ烈な戦国サバイバルが始まる！

本誌SLG担当5人がプレイ！

まず、この人が通った後には草一本生えないといわれる蛮人・秋葉原。見栄に生き見栄に死す性格のおかげで永遠のNo.2の悲哀かみしめるDr.四谷。陰謀・計略をことのほか愛好するが、「策士、策に溺れる」の言葉どおりめったに勝てぬお茶の水教授。「SLGわかんな〜い」とブリっ子しながら、その実油断なく勝機をうかがう九段南。どんじりに控えしは、目先の利に弱く、なんにでもパクリとかみつくイヌボン。さて、天下はだれの手に……⁉

波乱万丈のリプレイシステム

5人組による電撃マルチには、いくつかのルールが採用されている。基本となるのは〝運命の破魔矢〟。これは3カ月に1回、破魔矢によって神意をうかがうシステム。子〜亥まで12の神意にプレイヤーは従わねばならない。これは人間はしょせん天の意思に振り回されるモノだ、というギリシャ悲劇的な発想に基づくわけなんだな。さらに怪しげな〝ミカド〟なる神聖不可侵の存在による（これも怪しげな）官位任免システムなんてのもある。

決戦に臨む5人のプロフィールである!

かくして5人は風雲急を告げる戦国日本に散らばった。うーむ、東日本は激戦区になったなあ

西国の雄 毛利茶水

●蛮性/26
●謀略指数/94
●性格/
金と権威に弱い謀略マニア

毛利茶水の近隣には強敵、または人間プレイヤーは不在。まず勢力拡大のペースは早いだろう。しかし、本来が防御型ゆえ、勝機を逸する危険もあり。

戦国最強 謙信改め南姫

●蛮性/62
●謀略指数/47
●性格/
理由なき激発多し

「やっぱわたしはこれよね」と茶水のあとを受け南が選んだのが謙信。近隣の北条四谷とどのよ〜な関係を結ぶかによって展開が大きく異なってくる。

近畿の覇者 イヌボン三好

●蛮性/73
●謀略指数/7
●性格/
甘言に乗りやすい

イヌボンが選んだのは近畿の三好。序盤から堺を手中にし、順調にいけば大勢力へと成長するはず。しかし、地勢的には中央に位置するため不利である。

戦国の風雲児 織田秋葉原

●蛮性/99
●謀略指数/18
●性格/
死してなお止まん

やはり絵になるのは信長だわさ、と織田を選んだ秋葉原。当面の戦略としては二者択一。東へ延び関東をめざすか、さもなくば近畿をイヌボンと争うか?

関東の重鎮 北条四谷

●蛮性/44
●謀略指数/80
●性格/
見栄に生き見栄に死す

武田を選ぶかに思われたが、う〜むと考え込んで北条を選択。当面の戦略は北の南姫に対処しながらの関東・東北平定作戦か? 見栄に生きる上洛か!?

5人それぞれの基本戦略はかくのごとし!?

さて、それぞれのプレイヤーの担当大名は決まった。まずはひと言ずつコメントを……

京・山城を境にして、西日本にふたり、そして東日本には3人のプレイヤーが散らばる。まず地勢的に見て有利な立場を占めるのが毛利茶水だろう。茶水の目前には競争相手皆無の九州が広がり、中国・四国も手つかずのまま残されている。さらに将来的に東の勢力と共同してイヌボン三好挟撃の策も可能だ。一方東日本では四谷、南の関係が焦点。共倒れを防ぐために妥協するか? 血で血を洗う死闘を展開するか? 2人の様子を虎視眈々と秋葉原信長がうかがう。そしてイヌボン三好の運命は?

北条四谷

南くんとは仲良く、とりあえずは関東制覇かな。秋葉原だけは信用すまい

南くんには"関東管領"の名目はあるものの、関八州はわが北条の生命線。よって関東はわたしがもらうとして、南くんには、そ〜だな、東北を半分だけあげるってところで妥協できんものかなあ。

毛利茶水

地の利を生かして、まずは地盤固めをしっかりとする。上洛は満を持して……

やっぱり九州平定が当面の課題だな。とはいえ、その間にイヌボンと秋葉原が同盟を結んだりしたら厄介なことになるな。よって外交戦略その①は、秋葉原と結び、イヌボンを牽制してもらうことかな?

織田秋葉原

すみやかに上洛して天下に号令をかけるんだわさ。けど領土は全部欲しいぞ!

フッフッフ、東も西も、鍵を握るのはわしだわさ。よってイヌボンを脅迫しながら、近畿の半分をわしの手に収める。んで、後は南くんと結んで四谷を徹底的に叩いてやるのじゃ。主役はわしじゃ!!

南 姫

方針は未定。読者の皆さんの献策を参考に、これから考えてみるわ

わたしは関東管領だから、ホントは関東を攻めるのが正しいんだけど、共倒れの危険はわかっているし、けれど四谷博士は信用できないしぃ。ど〜しようかしら? こんなとき、頼りになるのが読者軍師の献策よね。

イヌボン三好

リプレイに出ると負けの汚名を晴らしたいんだけど、作戦がわからな〜い!

やっぱし、島津を選んで日本のはじっこでしみじみ遊んでいるほ〜がよかったかしらね。秋葉原はわたしを脅すとかいってるけど、ホントに攻めてくるのかなあ? お茶の水教授とは戦うべきなのかなあ?

※蛮性とは各プレイヤーの相対的な"野蛮度"を表す。謀略指数とは同じく"陰謀を好む度合"。プレイヤーの性格がよくわかるってもんだな!

イラスト/盛本康成

吉凶半ばする"運命の破魔矢"なんであります

プレイヤーの命運を握る神聖にして不可侵の"運命の破魔矢"の正体や如何に!?

さて、ここではマルチプレイの隠し味ともいうべき〝運命の破魔矢〟について説明しよう。各プレイヤーは毎年1月、4月、7月、10月に〝運命の破魔矢〟により八百万(やおよろず)の神々の神託を受けなければならない。そして右の表のいずれかの指示に必ず従わなければならないのである。

この〝運命の破魔矢〟を管理・運営するのが〝ミカド〟なる存在。彼はゲームに直接参加する資格はないが、なぜか神聖不可侵の存在として、プレイヤーに（怪しげな）官位を与えたり、また破魔矢の指示に従わぬ者にはミカドの判断による罰則を与えることができる。むろん、官位はただの飾りモノだし、ミカドの罰則に従わなくても不幸の手紙を送られるよ～なことはない。しかし、権威もなく、しかも掟破りの多い者はどうしたってほかのプレイヤーに嫌われることになる。つまり「権威を重んじぬ痴(し)れ者め！」、「そんな奴との同盟は律義に守る必要はないよん」とまず目の敵にされること請け合いなんである。ゆえに、プレイヤーはくれぐれも自重せねばならぬ。ちなみに、ミカドの覚えめでたき者にはたとえば破魔矢を免除されるといった〝ゴホウビ〟が待っている。

というわけで、ミカドをくれぐれもヨロシク。

干支	指示	内容
子	討伐強要	3カ月のうちに、敵城を攻めなければならない。進撃する〝方角〟は、ミカドの方位占いによって決定される。
丑	家臣別離	サイコロ（6面体）で出た数だけの家臣を追放しなければならない。家臣をひとり切腹させることで代用も可。
寅	強制的縁組	姫を家中でいちばん能力が低く、冴えない家臣に嫁がせねばならない。ミカドに人選を任せることも可。
卯	調略成功	人間プレイヤーと境を接している場合、国境の城から任意にひとつ選んで譲り受けることができる。
辰	明るい農村	3カ月の間、〝内政〟以外行ってはならない。ただし、朝廷にミカドが定める貢物を贈れば許される場合もあり。
巳	閉門蟄居	3カ月の間、コマンドを指示してはならない。ただし、朝廷にミカドが定める貢物を贈れば許される場合もあり。
午	神様休憩（雪）	要するに〝指示なし〟ってことである。晴れて自由を謳歌することができるというわけだ。
未	神様休憩（月）	破魔矢の神様が商人たちの働き過ぎを戒めてらっしゃる。〝取引〟以外のコマンドなら自由に行うことができる。
申	神様休憩（花）	破魔矢の神様が平和を好んでらっしゃる。〝軍事〟以外のコマンドなら自由に指示することができる。
酉	家臣酷使	プレイヤーにケチンボの神様が訪れた。3カ月の間、〝論功行賞〟をいっさい行ってはならない。
戌	上洛命令	3カ月の間に、京・山城に少しでも近づかねばならない。城を最低、ひとつは落とさねばならない。
亥	神意解釈	犬棒かるたより1枚引き、そこに書かれてある〝神託〟を解釈し、それに即したプレイを行わねばならない。

勝利条件はすべてのプレイヤー撃破。過酷な戦国サバイバルである!

勝利条件は、すべてのプレイヤーを三途の川へと送り込むことである。ただそれだけ。また、過酷な戦国サバイバルに咲く〝あだ花〟といおうか、ミカドの暗躍は戦国のマルチをいっそうスチャラカに彩る（？）ことであろう。ミカドは神聖不可侵というおのれの立場に酔いしれ、各プレイヤーに戦争をそそのかしたり、同盟の仲介をしたりとさまざまな波紋を投げかけるはずだ。ミカドに気に入られたプレイヤーには、（格好よい）官位をはじめ、特典が与えられるが、反対に嫌われたプレイヤーは悲惨な目にあうことを明記しておく。要するに、ミカドなる存在、極めて扱いにくいオッサンなんだよね。

読者コーナーも充実！ 求む軍師高給優遇なんである!

最後に。電撃マルチでは読者様のコーナーを充実させたいと考えている。コーナーの名は、「軍師の広場・電撃学校」。本コーナー宛に、読者の皆さんがそれぞれのプレイヤーに〝献策〟を送り、仕官を願い出るという仕組みだ。なお、優勝者に仕える軍師にはきっとよいことがあるぞ！

まずは各プレイヤーに献策を送って欲しい

電撃マルチは読者の軍師の参加があって、はじめておもしろくなるもんである。たとえば、越後の南姫なんぞは一種の〝軍師民主主義〟を採用して、多数派の方針、あるいは名論卓説が出た場合には極力その方針に従うつもりだ。SLGオンチのイヌボン三好もほぼ同じよ～なこと考えているらしい。なお、軍師に採用された諸君は主君から家紋や官位を与えられたりするんで、その時はありがたく拝領せよ。

献策の例

●秋葉原信長殿に仕官希望
はじめて御意を得ます。それがし武蔵浪人、沼津右近という者。生来の短気者ゆえ、くだくだしい挨拶は抜きにして、ズバリ申せば、東国情勢はしばらく静観なされませ。東国では南姫、北条四谷が争い、共倒れしてくれるでしょう。ゆえに進路は西へ、しばらくはイヌボン三好攻略に専念すべきと存じまする……。

……榊涼介のSLG巷談 特別企画

飛べない人のためのフライトシミュレーター悪戦苦闘講座

講座とは恐れ入谷の鬼子母神ってやつ。榊氏はフライトシミュレーター音痴で有名なのだ!

告白しよう。わたしはフライトシミュレーターが大の苦手である。戦略型のSLGや、RPGの場合なら「ここはこうすればいいんだな……」と働くカンも、この種のソフトになるとまったく働かなくなる。ディスプレイに表示された計器類を呆然と眺めているばかりだ。それにしても航空機というやつはど〜してこんなにややこしいのだ。もともと人類というやつは大地に根ざして生きるべきなのだ。空を飛ぶよ〜にはできていない。それを自然の法則に逆らって飛んでみようというのだから、当然ながら話はややこしくなる。これは一種の〝天罰〟かもしれんな。きっとそうにちがいない。……などと愚痴ばっかしでページを埋めよ〜としたんだが、隣で編集のH氏が目が光らせている。お母さんにつきそわれて歯医者に来たって感じだね。

さて、どうにでもしやがれ、と今回わたしが挑戦するのは『マイクロソフト　フライト　シミュレータ』。現在、もっともシミュレーション性の高いフライトシミュレーターのひとつで、FAA(米国航空連邦局)でも採用しているスグレモンのソフトである。マニュアルも非常に贅沢につくられている。日本語版はなんと現役パイロットや整備士の監修によるものである。というわけで、キーボードの前に分厚いマニュアルをデンと置き、さっそくファーストフライトである。機種はセスナR182。「さてそれでは、いよいよ、操縦席に乗り込んでみましょう」との記述に従って、まずは自機の点検。セスナの機体を表示して、さっそくエルロン(補助翼)とラダー(方向舵)を動かしてみる。オオッ!

動く、動くぞっ!　これは飛行機が左右に旋回するために欠かせないものなのだ。とマニュアルに書いてある。続いてエレベータ(昇降舵)を点検して、テイクオフである。エンジンをフルスロットルにして対気速度計を見る。75!　エレベータをそろそろと上げると……ふふふふふ、我、離陸に成功せり。大空が目いっぱいに広がり、エンジン音がけっこう気持ちよい。さきほどまでの歯医者さんの待合室でのよ〜な気分はどこへやら、である。続いて水平飛行に移る。う〜む、そうか、機首が水平になると速度が増加するのか?　スロットルを絞って、エレベータ下げ。GOODである。視点を後ろ、左右、下に転じると海はあくまでも青く、飛行場付近の建物が小さい。今まさに空の男になった実感。とはいえ、つぎの旋回がけっこう難物であった。右旋回せよ、とのマニュアルの指示に従ってエルロンを動かす。テンキーなもんで、たたん、たん、と立て続けにたたくと、な、なんだこれは!? 空と地上が逆になってしまった!えっ?　動かしすぎ。ほんの少しでいいんだって?　冷汗をかきながら体勢を立て直し、着陸である。ここでわたしは最大のミスを犯した。マニュアルから目を離し、生意気にも「ふふふ、着陸ってのはよ〜するに下へ降りればいいんだろ?」なぞとこともあろ〜にエレベータをぐぐぐっと下げたんである。地面に近づいたらエレベータを上げればよいと思ってしばらくぼんやり。……と、いつのまにやら高度計が激しく逆回転をし、機体は自殺的急降下を続ける。あわてたわたしはとっさに適当なキーを押す。だめだ、車輪なんか出してど〜するんだ?　ならば上昇だ!　とばかりに今度はエレベータを逆に上へ上へ……。これもだめ!　高度500…300…100……!　ぐわわ〜ん!　……と爆発音こそしなかったものの、哀れ、地上へと激突したんでありました。合掌。ともあれ、今回の戦果は、フライトシミュレーター食わず嫌いを直したってこと。つぎは木の葉返しやらインメルマン・ターンにチャレンジだ!?

フフフッ、我、離陸に成功せり!

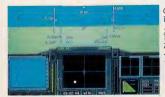
◀これまでの〝食わず嫌い〟なんだったんだ、と大空に飛躍した榊、得意満面になる

複葉機にも挑戦してみたのだ

◀満足に着陸もできないのにソッピース・キャメルに乗って撃墜王気分に浸る軽薄さ!

……というわけでフライトシミュレーター代表作3本を紹介だ!!

エアーコンバットⅢ

◀選べる機種が多彩なことがウレシイ。ファンにとっては〝至福〟のひと言だろう

システムソフトのシリーズ最新作。選べる機種が多彩なほか、機種ごとに可変翼、ステルス(隠ぺい性)、VTOL(垂直離着陸能力)といった〝こだわり〟の機能が満載。

F29リタリエイター

◀高速3D画面で迫力のフライトを楽しめる。その上通信対戦が可能なのもウレシイ

航空ファンの夢の結晶というべき高度戦術戦闘機F22、そして前進翼戦闘機F29を操縦。超高速3D画面でスピード感あふれるドック・ファイトが楽しめる。

チェック・シックス

◀初心者でも楽しめるフライトシミュレーターを追及。ヘルプ機能充実で操作性も抜群!

ペガサス・ソフトのオリジナル第1弾。操作の自動化、移動中のムダな時間を省略するなど、フライトシミュレーターの新しい方向を示す。

マイクロソフト　フライト　シミュレータ●マイクロソフト☎03(3363)1201／PC98VM／14800円(税別)／発売中　エアーコンバットⅢ●システムソフト☎092(752)5262／PC98VM／9800円(税別)／発売中　F29リタリエイター●イマジニア☎03(3343)8911／PC98VM／12800円(税別)／発売中　チェック・シックス●ペガサス・ジャパン☎092(542)2630／PC98VM／9800円(税別)／今春発売予定

●システムソフト☎092(752)5262／PC98VM／9800円（税別）／発売中

榊涼介のSLG巷談

とにかくおもしろい、とにかくマハるのが『マスター・オブ・モンスターズFINAL』。今月も思い入れたっぷりにリプレイだ。

悲喜こもごもの「マスター・オブ・モンスターズFINAL」リプレイ

最近の編集部内外における〝世間話〟は『FINAL』に始まり『FINAL』に終わる、といっても過言ではない。「虎の子のヒトミ(アマゾネスである)を前線に出すのが恐いんだ……。オレってやさしすぎるのかな」とか「ウチのデーモンは、ど〜せオレはカオスだよ、悪モンだよとふてくされて、命中率95%でもたまにわざと外してみせるのがかわゆい」なぞと危な〜い会話をする人があまたいる。とくに後者の会話なぞ、ど〜してふてくされているなどとわかるんだろう？　たまたま攻撃を外すのを〝ふてくされている〟なんて思い入れたっぷり、人間的にとらえちゃったりするわけだ。さしづめ「働きアリさんは、巣の繁栄のために汗水流して働くのよ。えらいアリさんね」といったノリに近い。しかし、まあ、攻撃が外れるのは確率のモンダイだ、などといっちゃ身もふたもない。個人的な好みでいえば……確かに「だれもオレのことわかっちゃくれないんだ！」なぞと昭和40年代青春ドラマ風に不良化するデーモンなんて絵になる(？)なあ。そうだ。ゲームってのは思い入れしてやるもんだ。

さて、『FINAL』は主力選手(？)の顔ぶれや、ゲームの進め方によってプレイヤーの性格がよく表れるゲームでもある。決して無理しない事情通は、龍あたりをマスターにして、主力選手もトロールとかドラゴンといった〝体育会〟系(？)をそろえるだろ〜し、また、世をすねている人間は、やはりカオスが似合うだろう。夜になると、急にわさわさと元気になったりするわけだ。さて、先月の謎の女史、九段南はどんなプレイをするのか？

〝ストーリー〟と〝成長〟が『FINAL』のキーワード

『FINAL』の特長をもう一度おさらいすれば、まずは、マルチシナリオシステムの採用によって多種多様のストーリーが楽しめるファンタジーSLGである、ということ。また、モンスターの成長・変身は、ファンタジーSLGに欠かせない醍醐味。

◀ここからすべてが始まった。〝遅れてきたヘルギ〟冒頭のシーンである

シナリオ5本制覇　トロール、アマゾネスの強力コンビで難局打開！

「越後屋よ、やはりアマゾネスであるな」「ほっほっほ、お奉行さまもワルでございますなあ」という具合いに（ど〜いう具合いだ？）南がマスターに選んだのはアマゾネス。ま、これは冗談だが、ど〜してアマゾネスを？　と尋ねるわたしに南はいわく「顔グラフィックがムサ苦しくない」ことと「自分が主人公になったよ〜な思い入れができる」とのこと。とはいえ、マスターがアマゾネスの場合には、けっこう苦労が多いはず。非力にして生命力少なく、たとえば敵に囲まれればまず戦死する。ここらが龍などの〝こわもて〟とはわけがちがうところ。ゆえに、その不利を補うために主力選手としてイの一番に採用したのがトロールなどの体育会系モンスター。作戦としては、トロールが敵に瀕死(ひんし)の重傷を負わせた後に、アマゾネスが「ごめん遊ばせ」とかいいながらしずしずとしゃしゃり出てとどめを刺すって寸法である。ま、そんなこんなで苦労をしながら、まずは南女史、シナリオ5本をいっきにクリアした。チーム(？)の皆さんも元気にやっているとのことである。

とりあえずシナリオ5本を駆け足で紹介

1 遅れてきたヘルギ

◀地の利を活かした戦いをすれば、比較的楽なマップ。南女史、アマゾネス(ミナミ)、トロール(ノリヒコ、キョウスケ)のレベルアップに専念。

2 島の狂王

▶マップ中央の島でしばらく激戦。敵のゴーレム、サーペントが強力ながら、こちらもトロール、アマゾネス、新規採用のサーペントで対抗、クリア

3 盗賊戦争

◀盗賊団2チームはさしたる脅威ではない。しかし、もうひとつ、正体不明の〝ドラゴンさんチーム〟がいるんで、こちらのほうをど〜するか？

必殺のSLGミーハー参上！

九段南女史

シミュレーションを遊ぶに純粋100%混じりっけなしの「思い入れ」だけでプレイするSLGミーハーである。「SLGはかたちからよ」というのが最近の口ぐせ。

4 解かれた封印

◀ここからは格段に手ごわい。霊体(ミスト)は通常の攻撃が通じず厄介。偶然にデーモンを召喚していなかったら……？

5 カタコンブ

▶地下世界の初級編マップである。とはいえ、敵のミストはなんとも厄介。デーモンをそろえて対策を立てても、数で圧倒されそ〜になった

シナリオ6 ど～せなら美形の王子様を助けたかったのにい……!!

おてんば姫の受難

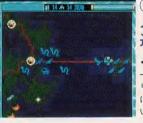
◀右岸と左岸は〝渇水の珠〟なるアイテムを使うと……

「地下に潜ってるなんて不健康だわ！」との首領のお言葉により、軍団は地上世界へ。流れ流れて海峡へ。広い海である。空気がおいしい。そんなところへあられもない悲鳴。思わず対岸に目を凝らすと、防具で身を固めた一団と見た目にも恐ろしげな海賊団が剣戟を交えているじゃあないか。とはいえど～することもできぬ。首領ミナミはとりあえず村へ。ここでミナミは悲鳴の主の正体を知る。「なあんだ、女だったの」。……当たり前である。あられもない男の悲鳴なんて、身の毛がよだつぞ。ともあれ、さらに「渇水の珠があれば海峡を渡れるよ」との情報を得て、さっそく試してみる。と……！　どどどど、と海底が割れて、1本の道となって対岸へ連なる。海蛇部隊に両翼を警戒させ、主力はえっちらおっちらと対岸へ。幸いなことに敵の〝怪物船〟は親衛騎士団（黄）との戦闘に忙しく、ミナミ軍はさっそく塔を占拠。部隊は森に散開して襲い来るウトガルト侵攻軍（赤）とがっぷり四つの勝負。「なんか燃えないのよね……」とミナミはぼやきながらも、得意の毒針（性格がよく出ているなあ）で敵のマリナーズをばったばったと倒していく。かたわらにはトロールのノリヒコ、キョウスケ。「おやぶん、狼はあっしにお任せを……」、「うら若き乙女におやぶん、はひどいわ。お嬢さまとお呼び」なんて会話が聞こえてくるよ～である。ともあれ、ディスプレイ上のミナミも、現実の南女史も、大忙しである。さて……。

①わたし、女には興味ないのっ！

◀女と結婚するわけにはいかないわよっ！　アマゾネス・ミナミは怒るんである

②どちらが悪モノ……!?

◀黄軍と赤軍が入り乱れて戦う。顔ぶれを見ると、赤のほ～がワルって感じだ。人間が少ないからなぁ。えっ、それって偏見だって？

③こらっ、ノリヒコ、遅いわよっ！

◀それにしてもトロールは足が遅い。ノリヒコ、キョウスケ、なにをたらたら走っているのよ、とミナミ

④混戦につぐ混戦なんだから！

◀ミナミ軍、親衛騎士団、ウトガルト侵攻軍、そして裏切り者と混戦、混戦、また混戦

⑤レベルアップの秘訣

◀瀕死の敵を襲うのが非力なアマゾネスのレベルアップ法である。おいしいところは全部ミナミに！

⑥海に逃げられたら

◀戦いの趨勢は決した。海に逃げようとするウトガルト侵攻軍の親玉を必死で追うミナミ軍。敵はサーペントゆえ、海に逃げられたら大変！

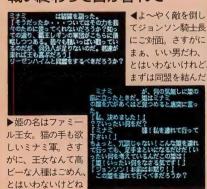
戦い終わって日が暮れて……

◀よ～やく敵を倒してジョンソン騎士長にご対面。さすがにまぁ、いい男だわ、とはいわないけれど、まずは同盟を結んだ

▶姫の名はファミール王女。猫の手も欲しいミナミ軍。さすがに、王女なんて高ビーな人種はごめん、とはいわないけどね

これがただ今のスター選手！

◀タイタンに成長したノリヒコくん。パワーが売りモノ

▶ミナミだってレディーナイトに昇格したぞ。がんばってください！

次号はリーゼンハイム城へ！

◀めでたく本土へ渡ったミナミ。これまでは主力選手に戦死者なく、まずは順調というところ。さて、ジョンソン騎士長の話によれば、どうやらリーゼンハイム城にて重要な任務を与えられるとのこと。引き受けなければアマゾネスがすたる、とミナミ。さらなる冒険に燃えているんだが、ど～なることやら……。まあ、本人、けっこう一生懸命なんで、長い目で見てやってください。

［サーク］

Xak III

The eternal recurrence

●マイクロキャビン☎0593(51)6482／PC98VM／4月下旬予定／価格未定

爆弾製作スクープでファンを騒然とさせた、大人気のアクションRPGシリーズの最新作『サークⅢ』。究極進化を遂げたシステム、新旧キャラの人物像など、話題作の核となる部分を、鋭く、深く分析するぞ！

衝撃のシリーズ第3弾、総力研究!

人間界、妖精界、妖魔界の3つによって構成される『サーク』の世界。その歴史は、人間界に対する妖魔侵攻の歴史でもある。『サークⅠ』『サークⅡ』『サーク　ガゼルの塔』と作が進むにつれて、その世界設定はより克明に描かれていき、背景がハッキリすればするほど、一連のストーリーに独特な深みが加わってきた。アクションRPGでありながら、じっくりと物語が楽しめる、『サーク』はそんなシリーズだ。

待望の最新作『サークⅢ』は、その世界の新たな歴史の１ページを、洗練されたグラフィックとシステムで魅せてくれる。主人公ラトクを中心として、必死の抵抗を続ける人間側と、新たな軍団編成で戦争をしかけてくる妖魔側。互いの運命を賭けた決戦で勝利を収めるのは、はたしてどちらなのか!?　波瀾万丈の物語を支えるさまざまな要素を、前作までとの比較をまじえて、ひとつひとつ明らかにしていこう！

人間界の救世主
デュエル戦士・ラトク

妖魔の攻撃により危機に瀕(ひん)した人間界に、彗星のごとくあらわれた戦士がいた。その名は〝ラトク・カート〟！　かつて妖魔と戦った、戦神デュエルの血を引く戦士だ!!　ラトクは獅子奮迅の活躍で、妖魔の策謀をことごとく打ち砕き、人間界最強の英雄となる。

妖魔軍再侵攻の報に、しばしの平安のときは去った。神剣〝サーク・ソード〟とともに、ラトクは新たな戦いの道を行く！

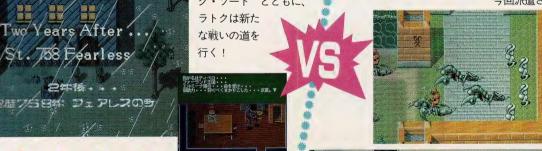
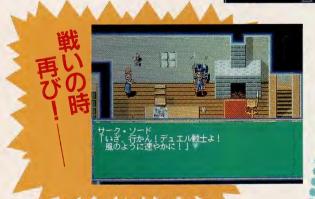
異世界よりの侵略者
妖魔軍団

人間界より遠く離れた、暗黒の異世界〝妖魔界〟。そこからやってくる恐怖の侵略者こそ、妖魔である！　異形の魔物たちの目的はただひとつ、人間界の完全制圧!!　たび重なる失敗にも屈することなく、彼らはまたもや世界の壁を乗り越えてきた。

今回派遣されたのは、有史最大の大遠征軍！　軍団は大国ファーランドの王城を占拠。さらにその魔手を他国へと伸ばす。人間が死滅するその日まで、彼らは殺戮(さつりく)を繰り返す!?

ラトク、しっかりがんばるのですよ

サリア（ラトクの母）

さらば麗(うるわ)しの故郷フェアレス

▲町の構造もほとんど『Ⅰ』と同じ！ 平和なフェアレスは、故郷のありがたさをしみじみと感じさせてくれる

◀昔はひがんでばかりいた武器屋の息子ボビーも、長い月日を経て、すこしは大人になったようである

なつかしの人々

▶エリスの父親でもある村長。そういえばピクシーと初めて会ったのも、たしかこの家だった……

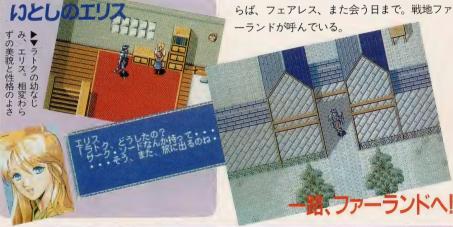
『Ⅲ』のスタート地点は、あの『Ⅰ』と同じ、ラトクの故郷〝フェアレスの町〟！ 町中の風景を見ていると、あのころの思い出がつぎつぎとよみがえってくる。感傷的な気分で話しかけてみると、いるわいるわ、懐かしい人々が続々登場。みんなそれぞれ元気に暮らしているようだ。

だが、あまりのんびりもしていられない。こうしている間にも、戦争は続いているのだ。さらば、フェアレス、また会う日まで。戦地ファーランドが呼んでいる。

いとしのエリス

▶▼ラトクの幼なじみ、エリス。相変わらずの美貌と性格のよさ

一路、ファーランドへ！

新システムで……プレイ感充実

ラトクの旅路をメリハリあるものにしてくれるのが、数々の新システム。移動、戦闘それぞれのセクションにほどこされたいろんな工夫が、シリーズ随一の歯ごたえあるプレイを約束するのだ！

高低のあるマップのワナを見抜け！

最新型ＶＲシステムが、段差や立体交差などの高低を正確に表示する。この高さを利用したトラップが行く手にはいっぱい。ジャンプしたり、飛び降りたり、物を落としたりすることにより、意外な道が開けていく！

▼奥の棚の内側に入るためには、高いところからジャンプすべし

▲回転する歯車の向こうに何が⁉ ジャンプでは行けない所もあるぞ

パーティで、敵に挑め！

最大ふたりまでの仲間が、味方としてラトクに同行する！ 各局面に合った指示を与え、ともに勝利をつかめ。

▲仲間は自動戦闘。作戦はパーティ全体のものと個々のものがある

これがラトクのアクションだ！

『Ⅲ』のラトクはこれまで以上に多彩な動きができる。うまく、素早く操れるように、テクニックをみがけ！

剣で斬る！

もっとも一般的な攻撃アクション。ただ敵に向かって、攻撃ボタンを押すだけ。ザコ相手には、これだけで十分対応可だ。

▲剣を振った残像が、うっすらと画面に残る

ため斬り！

攻撃ボタンを押したままでいると、ラトクが点滅。ボタンを離すと渾身の一撃が放たれる。装甲の固い敵も一刀両断！

▲普通に斬ったときより、残像が大きいのだ

フォースショット

剣から気の弾を発射する、おなじみの攻撃法。操作パターンはため斬りと同じ。設定によって、どちらかを選べる。

▲準備完了後、発射するまでは方向転換不可

ラッシュ

攻撃ボタンを連打。敵の武器と２度剣を合わせると、相手が死ぬまで攻撃し続ける。危険になったら下がれ。

▲ラッシュに入ると、両者がスパークする！

ジャンプ

タイミングを合わせて、ジャンプボタンを押すと、上下左右に跳躍！ 物の上に乗ったりするときにも使う。

▲何の上に乗れて、何に乗れないのか注意

物を動かす

動かしたい物の後ろに回り、ただ前進するだけ。棺や本棚など、いろんなものをあちこちに押していくことができる。

▲意味もなく移動させて遊ぶのも、また一興

ラトクに味方する 英雄、王族、美少女らが続々集結!

おなじみのメンバー

『Ⅰ』および『Ⅱ』から、ラトクとともに戦ってきた仲間たち。あるものは恋心のため、あるものはライバル意識のためと理由はさまざまだが、もちろん今回も全力でラトクを支援してくれる。

かわいらしさ120%の魔法戦士

フレイア・ジェルバーン

通称フレイ。ラトクに恋する元気な少女。『Ⅰ』でラトクに助けられたときは普通の女の子だったが、その後、ラトクの手助けをするために魔法を勉強。いまでは立派な魔導士並みの実力にまで成長した。彼女の呪文は強力な援護となる。

誇り高き、戦神デュエルの末裔(まつえい)

リューン・グリード

ラトクと同じく、戦神デュエルの血を引く戦士。いまでは妻ひとり、子ひとりを持つ身だが、一匹狼の冒険者だったころの勇猛さはまったく失われていない。今回もラトクのライバル＆戦友として、その剣技を存分に発揮する。

心優しき修道女

フェル・バーウ

治癒能力に秀でた、美しい尼僧。ホーンの幼なじみであり、『Ⅱ』では敵の本拠地デスマウンテン攻略の指揮を取ったこともある。今回は傷ついたファーランドの兵を看護するため、軍の駐屯地に待機。戦死した兄は、聖ウェービス王国の元将軍。

やきもち焼きの小妖精

ルウ・ミーリ・ピクシー

妖精界から修業にきた妖精。『Ⅰ』でラトクとめぐり合い、それ以来、保護者＆恋人（？）きどりである。『Ⅱ』のラストでは人間サイズに成長したが、今回は妖魔界の影響で、また元の大きさに戻っている。

色好みの吟遊詩人

ホーン・アシュタル

つねに周りに女性をはべらせている、放浪の吟遊詩人。フェルの幼なじみであり、『Ⅱ』では豊富な知識で、ラトクを助けてくれた。今回も行く先々でラトクに助言を与えるとともに、美しい（うっとおしい？）曲をたっぷり披露してくれる。

ファーランド王国

ファーランドは古い歴史を持つ偉大な王国だが、このたび、妖魔軍の急襲により壊滅的な打撃を被った。ここの人々は悲劇の犠牲者であり、生き残った者は復讐に燃えている。

ファーランド国王

◀高齢の王ながら、勇敢な戦士である。別名"飛虎王"と呼ばれている

エルミーナ姫

◀気高く気丈な姫君。妖魔襲来の報を伝える使者をラトクのもとへ送る

ロリンザー

◀ファーランドの武人。王城奪還の突撃隊を指揮し、先頭にたって戦う

ザムハン

◀貴族出身の近衛兵。城内でしばらくの間、ラトクと行動をともにする

ティペロ

◀姫の臣下である兵。ラトクに姫からの伝言を伝えると、そこで息絶える

聖ウェービス王国

ラトクの故国ウェービスは、これまでも妖魔の侵略に表立って抵抗してきた。ラトクにとってなじみある人々が多くいる国であり、加えて新しい人物も多数登場する。

ウェービス国王

◀兄の先王没後、王位を継承し、国を治めている

ベルーガ将軍

◀ファーランド城奪還に協力する、精悍な武将

中立の人々

人間界の住人ではあるが、妖魔との戦いに直接関与しない者もいる。だが彼らも協力を呼びかけるラトクの熱意次第で、貴重な情報、交通手段などを提供してくれることだろう。

ガフー・ザ・ウォーロック

◀俗世間から離れ、研究にいそしむ大魔法使い

バチスカン

◀元軍人で、現在は民間商船の船長。操船の天才

世界全土が立ち上がる!

フェアレスを後にしたラトクが、ファーランドに到着すると、そこではすでに王城奪還のための軍が出撃準備を整えている。王城こそ失ったものの、ファーランドの地方に住む諸侯たちはいまだ健在。朋友である聖ウェービス王国も援軍を派遣しており、ここでラトクは合同軍の士官たちと対面することになる。

かくして、いよいよ本格的に火蓋が切られる妖魔との戦い。前作まではどちらかというと、ラトクとごく一部の仲間たちが孤軍奮闘しているイメージがあったが、今回は大きな国の王族、騎士らが積極的な行動に出る。ラトクは彼らと、ときには協調し、ときには独立して、妖魔と戦っていくことになるのだ。

なかには一時的にラトクのパーティに加わってくれる者もいて、ひとりでは厳しい戦いに力を貸してくれる。しばらく出会い、別れを繰り返しているうちに、いよいよおなじみの仲間たちも登場してくる。ピクシー、フレイ、リューンとなつかしい仲間が加わり、パーティを結成。一行は妖魔軍の総大将を倒すべく、さらに過酷な試練に挑んでいく……。

出てくるキャラたちは、いずれも小説ばりのリアルな設定を持った者ばかり!『Ⅲ』では、これまで以上に熱いドラマが期待できる。

ラトクに敵対する

凶悪、不気味、残忍な妖魔の群れ

妖魔戦争クライマックス、ついに最後の妖魔将軍(!?)人間界に

必勝の態勢で人間界に乗り込んできた妖魔軍。今回、総大将としてこの全軍を統括しているのが、謎の大物妖魔ゾム・ディザエである。妖魔界には妖魔三将軍と呼ばれる強力な指揮官がおり、『Ⅰ』『Ⅱ』でそれぞれひとりずつがラトクに倒されている。残った最後の妖魔将軍が、やはり、このゾム・ディザエなのであろうか!?

ディザエの驚異は、その統率力もさることながら、やはり本人自身の戦闘力にある。ファーランド城攻撃の際には、群がる兵どもを妖力で一掃！　武勇で知られる国王相手に一騎打ちを演じ、余裕で勝利をおさめている。妖魔としての特殊能力と、戦士としての武力をあわせ持つ、この最強最大の敵を、倒す術などあるのだろうか……。

ゾム・ディザエ
▲不敵に輝く眼光、身にまとった黒い装束、どれもが威圧感に満ちている。手にした巨大な三叉の鉾で、どんな敵をも串刺しにする

敗れた将軍たち

ゼム・バドゥー(サークⅠ)

戦神デュエルによって、人間界の永久氷壁の中に閉じ込められていた将軍。約250年のときを経て復活を遂げたが、ラトクとの戦いに敗北、消滅した。

ザム・ゴスペル(サークⅡ)

強力な四天王を引き連れて、人間界にやってきた将軍。四天王すべてをラトクによって退けられ、自らも壮絶な戦いの後、戦死を遂げている。

蛇のようなしつこさ!!　不滅の死霊使い

またしてもラトクの前に立ちはだかる、オカマ言葉の死霊使い。『Ⅰ』ではピクシーを誘拐、『Ⅱ』ではラトクと仲間たちの乗った船を撃沈。今度も卑劣な手段で、ラトクを妨害してくることだろう。『Ⅱ』のときはゴスペルの四天王だったが、彼の死後、ディザエの配下となったらしい。

ロブ・ネクロマンサー
▲性格はそのままの、狡猾(こうかつ)そうな表情は相変わらず。アンデッドモンスターを操る能力を持ち、その魔力はあなどりがたい

◀死んだファーランド兵をゾンビとして復活させるネクロマンサー。悪しき魂が死体に宿る!

人間の生首が大好き!　恐怖のコレクター

ディザエ腹心の配下である中級妖魔で、人間の首を集めるという、身の毛もよだつような趣味の持ち主。２本の巨大な十手のような武器を、怪力で振り回す。占領後のファーランド城でディザエの留守を預かっている。

ザウ・メルズ
▲まるで爬虫類のような、みにくい顔

▲王座に首をいくつも並べて、鑑賞するメルズ！

新たな強敵出現!?「嵐の傭兵団」とは?

『Ⅲ』では、妖魔軍以外の新たな敵集団が現われる！　ラトクたちとも妖魔とも目的を異にする第三勢力、それが今回登場する「嵐の傭兵団（ストーミング・オーバーロード）」だ。

彼らは下の写真の５人を中心とする戦闘集団で、その種族もバラバラ。だが戦闘になれば、一騎当千の力と絶妙なチームワークを発揮する。彼らはつねに強力なマジックアイテム獲得のために動いており、それを入手するためならどんな非合法な手段も辞さない。単に富を求めての行動なのか、それともなにか大きな目的を持って動いているのか？　謎の部分は多いが、いつか必ずラトクたちと、あるいは妖魔とも衝突することになるだろう。

この集団のリーダーは夜叉騎士（ルシファーナイト）と呼ばれている正体不明の戦士。その顔、および体は鎧で完全に覆われている。いったい彼は何者なのだろうか。その秘密も、物語が佳境に入るにつれ、徐々に明かされていくにちがいない。

ラトク、妖魔、傭兵団の三すくみの戦いの行方はまさに混沌……。人間界に平和を取り戻すためのラトクの旅は、辛く、長いものになりそうだ。

人か魔物か!?　謎のメンバーたち

夜叉騎士
◀グールナイト、黒いテスカポリトカなど、数々の呼称を持つ軍団の指揮官

アルディス
◀団の紅一点である魔導師。控え目な性格で、傭兵団の知恵袋的存在である

スナガ
◀傭兵団の参謀を務める半獣人。極北の地ラグナランドで生まれ育った強靭な男

ユンカース
◀白色の表皮を持つ、めずらしいリザードマン。最強の部類に含まれる戦士である

メスロン
◀顔の入れ墨の魔力により、生きたままアンデッドの力を手に入れた不死の戦士

はたしてラトクの運命は!?

もうすぐ娘が目を覚ますよ♥

プリンセスメーカー2

●ガイナックス☎0422(22)1980／PC98VM／14800円〔税別〕／2月発売予定

みんなが待ってる話題の子育てSLG『プリンセスメーカー2』の最新情報を今月もバッチリおくっちゃう！　今回は明貴美加のイラストエッセイもついてるぞ！

しばし待て！　ただ今じっくり熟成中!!

残念ながら『プリンセスメーカー2』の発売予定がちょっと先に延びてしまった。娘と出会える日が少し遠のいたのは残念だけど、その分中身は充実させるとスタッフは燃えながら急ピッチで開発を進行中だからもう少し待っていて！

月日を重ねて味を深めていくワインのごとく、『プリンセスメーカー2』もより深い味わいを持って僕らの前に現れるはずだから、今回の最新情報を読んで胸の高ぶりを抑えこんでくれ！

ゲームの中身やキャラクターに気を取られてなかなか気がつかないけど、それらを支える土台ともいうべき操作性が前作以上に洗練されているのも『プリンセスメーカー2』の特徴だ。

過去に例のない形のゲームということで、前作では、やや操作が面倒くさく感じられる部分もあったけど、その反省もふまえて『2』では操作性も洗練されてビジュアル的にもわかりやすいものになっているのだ。

前作と比べて盛りだくさんの内容になっているだけに、へたをすると前作の「遊びやすさ」が損われてしまう心配もあったけど、うまくまとめられたシステムと、執事のキューブくんのフォロー導入などで、遊びやすさはまったく損われていない！　内容もより深いものになっているだけあって前作以上にハマれるゲームになること確実だから、みんなも父性本能のテンションを上げまくって発売を待て！

長いようで短かい8年間の果てに‥

時には惜しみなく愛情を注ぎ、時には心を鬼にして突き放し、泣き笑いの日々を積み重ねながら過ごしていく8年間を経て、娘は自分の手の中から巣立っていく……。

このゲームのクライマックスといえば、何といっても娘と過ごした8年がどのようなものだったかがあらわにされるエンディングだ。

前作は娘のその後の人生が3枚の絵で綴られ、最後にプレイヤーの父親としての評価がでてくるというものだった。

しかし、結末よりもイベントがゲームの中心となる『2』では、エンディングの形式もそれにふさわしい形に変わり、「娘がどういう風に育ったか」「娘がどんな大人になったか」のほかに、娘が経験したさまざまな出来事（イベント）が語られていくのだ！　そして最後には娘の守護星が君の父親ぶりを評価してくれるぞ。さあ、君は果して良い父親？　それとも最低の父親？

娘との日々は走馬燈のごとく

働くお嬢さん！

子どもとはいえ、お金をもらう以上は仕事に妥協はできません！　木こりをやれば子供だてらに斧ふるい、宿屋にいけば炊事、洗濯、布団干しと休む間もなく駆けずりまわる！　これで成長して風俗勤めになった日にゃ……ああっ、お金を稼ぐのって大変だ！

（仕事のようすはSDキャラのアニメーションで見られるぞ！）

▲アニメーション画面にはこんな感じで表示される。仕事によってはアニメのパターンが複数あるものもあるぞ！

武者修行のための武器や、習い事の費用などすべて自分で稼ぎだしていた前作の娘とちがい、『２』の娘は毎月決まった額の「養育費」がでる分余裕のある暮しが、と思ったら大まちがい！

さまざまな能力を磨くための習い事は全部で10種類もあるし、お金も稼げて能力も上がるアルバイトにいたってはおもしろそうな職業が15種類も！そして武闘派の娘を育てたい父親の必修科目・武者修行も大きくグレードアップ！

これらのイベントの見せ方にも楽しい仕掛けが盛りこまれているとあっては、すべて体験しなくちゃ損だぞ！　いろいろな経験を積むことは娘のためにもなることだしね

かくして『２』の娘は裕福な身の上にも関わらず、単なる町娘だった前作の娘よりも多忙の毎日を送るはめになるのだった……合掌。

▲『２』では１ヵ月のスケジュールを組むと、カレンダーにアイコンとして表示されるのでわかりやすいのだ

娘は毎日大忙がし！

南部―湿原地帯
フィッシュマン

西部―溶岩地帯
サンドレイダース

ただ歩き回ってモンスターと戦うだけだった前作とちがって、今度の武者修行は様々なイベントも用意されていてやりがい抜群！

修行の舞台となるフィールドは全部で４つ。東にさまざまなモンスターや、人間には姿を見せない異種族が営むうっそうとしたジャングル、ドラゴンが守る古代遺跡や魔王の別荘なんていうぶっそうな代物のある西の溶岩地帯。南の湿原は川と滝とで彩られた美しい風景の影にモンスターが巣喰い、北にはさびれつつある旧市街と寒風の中で牙を研ぐ凶悪な怪物が住み着く氷原が広がる……。

このいかにも何かありそうなこの４つのフィールドで娘を待ち受けるものは？

北部―氷山地帯
アイスボール

武者修行、何が娘を待っている？

『プリメ2』が待ち遠しい!! 今月の特別企画、ゲームクリエイターにしてコミック作家、明貴美加先生の応援寄稿だ!

イラスト／明貴美加

忘れちゃ困るぜ！ ガイナ新顔(ニューフェイス)2本!!

『プリンセスメーカー２』への期待は日に日に高まる一方だけど、ガイナックスのゲームは何も『プリメ』だけじゃない！ いずれも複数機種発売されて大ヒットした『ふしぎの海のナディア』『SUPERバトルスキンパニック』の２大ビッグタイトルが、それぞれFM－TOWNSとMSX2を舞台に華麗に生まれ変わるのだ！

FM－TOWNS
ふしぎの海のナディア
CD3枚組のド迫力!!

●ガイナックス☎0422(22)1980／FM－TOWNS 14800円（税別）／２月16日

さけぶ!! しゃべる!!

小気味よい演出と波乱万丈のストーリー、そしてそこかしこに見えかくれするマニアックなパロディでアニメファンの人気を一身に集めたガイナックス初のTVアニメ『ふしぎの海のナディア』。そのオリジナルスタッフが総結集してつくりあげた、PC98版およびX68K版AVGのTOWNS移植版が待望の登場だ！

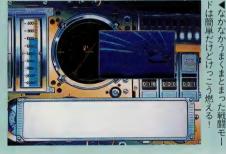
このTOWNS版『ナディア』のセールスポイントは、なんといってもキャラがしゃべること……誰だ？ TOWNSのソフトじゃそんなの当り前だっていってるのは？ まあ、確かにしゃべるくらいじゃ、いまどき自慢にならない。しかし、『ナディア』の場合はハンパじゃない！ １枚でも、けた外れの容量を持つCD－ROMを何と『ナディア』では３枚も使っていて、とにかくしゃべる！ ジャンやナディアはもちろんのこと、ネオアトランティスのザコ戦闘員からノーチラス号の名もない乗組員までが大容量にまかせてしゃべりまくるのだからすごい！

声はもちろんTVと同じ。19人の声優さんが熱い演技でキャラに命を吹き込んでくれたのだ！ 話は98版と同じだが、キャラがしゃべることで生まれる独特の間や呼吸がドラマにより一層の深みを与えてくれて、もはやゲームというよりメディアを変えたもうひとつの『ナディア』と呼ぶにふさわしいデキだ！

◀ウインドゥの中のキャラがちゃんとアニメーションしながらしゃべるぞ！

◀なかなかうまくまとまった戦闘モードは簡単だけどけっこう燃える！

◀精密華美なグラフィックがストーリーを盛り上げるぞ！

MIGHTYバトルスキンパニック
愛と正義の美少女脱衣拳士、いま華麗に復活！

●ガイナックス☎0422(22)1980／MSX2 8800円（税別）／発売中

ある日学園に転校してきた一見普通の女子校生・坂東ミミ。だが彼女には隠された顔があった……「闇の暗殺拳」として恐れられた古代拳法「裸神活殺拳」の伝承者としての顔が。彼女が学園に現れた瞬間から、平和な学園は一気に戦いのワンダーランドと化した！

最初は98版として登場。後にソフトベンダータケルで発売されたが、現在は絶版となっていたMSX2版『SUPERバトルスキンパニック』が、タイトルも新たにパッケージソフトとなって帰ってきたぞ！

脱げば脱ぐほど「気」が放出される面積が増え強くなるという実に合理的な理論の（笑）裸神活殺拳の使い手・ミミちゃんを操って、襲いくる刺客を退け背後に潜む巨悪を叩け！

近くにソフトベンダータケルがなくて泣いた君！ 今度こそ手に入れようぜ！

▲学園を、そして世界を巻き込むミミの大活劇がキミを待っている！

▲敵との戦闘はカードバトル！ 運と知略が勝負を決するのだ！

▲脱げば脱ぐほど攻撃力アップ！ 色っぽさも増していくのだ

●日本ファルコム☎0425(27)6501／PC98VM／12800円（税別）／3月12日発売

着々と制作が進む、日本ファルコムのアクションRPG『ブランディッシュ2』。新しい情報、ゲーム画面、グラフィックなどが、現在続々と舞い込んでおり、いよいよその全貌が明らかになってきた。

今回は興味深い各ステージの概要を中心に、判明している事柄にさまざまな推測を交じえて紹介していく。いずれもアレスの行く末に大きく関わるものばかり。予備知識として、しっかり身につけておこう。

「2」最新情報を大量入手

▲地に伏したアレスを、冷酷に見下ろすカール

物語は、アレスが小国ブンデビアの監獄島ベルサドスに投獄されているところからはじまる。なぜ歴戦の勇士アレスがそんな場所に入れられたのかが、オープニング画面により判明した。

意識の薄れていくなか、砂漠をひとりさまよい歩くアレスの前に立ちはだかる騎馬の一団。その先頭で軍馬にまたがっている男こそ、この作品でアレスの好敵手となる傭兵カールである。その場で力尽きたアレスはカールの手によって、簡単に捕らわれ牢獄に叩き込まれることになるのだった！

その後、アレスはこの国の王の野望を知ることとなる。狂った王の陰謀を打ち砕くための戦いは、また、自分に辛酸をなめさせたカールへの雪辱の戦いでもあるのだ!!

これがアレスの戦場だ

各所難所がそろいぶみ

地上、海上、地下、海底。起伏に富んだブンデビアの全土が、いま戦場と化す。燃えろ、アレス！

S・T・A・G・E プリズン(牢獄)

アレスが閉じ込められる監獄島の内部。囚人たちは日の当たらない各階でのみ、自由に生活を営んでいる。脱出困難な島自体が〝巨大な牢〞なので、囚人は監禁はされてはいない。

島内は階層分けされており、重罪人ほど下の階に収容される。脱出するには各階の看守たちを倒し、島の頂上までたどり着くしかないが、そこには闘技場と強力なモンスターが待っている。これを倒せば無罪放免だ。だがそれはあくまで名目上のことである……。

▲監獄に放り込まれたアレスに、話すカール

▲島内には店もあるが、強力な武器はない

▲囚人たちのリーダー格、牢名主。監獄の情報に精通している、たよれる無頼漢

▲監獄の内部は天然の鍾乳洞。アレスは孤立無援の状態で、その階層をひとつひとつ昇っていく……。いかなる怪物もアレスの行く手を阻むことはできない！

S・T・A・G・E 小島

▲小島の砂浜。波はアニメーションしているのだ

▲木の立ち並ぶ小島の内陸部を進んでいくアレス

監獄島と岬の間に浮かぶ小さな島。かつて監獄島から抜け出した囚人たちは、すべてここで消息を絶っている。

小島と岬の間の海域には、巨大な体と強力な力を持つクラーケン（イカの化け物）が棲息しているため、船を使って岬に渡ることは不可能。どこかに岬につながっている地下洞窟があるらしいのだが、そこにも何かが潜んでいるらしい。

地、海ともに、突破が困難な難所である。

最強最大の新呪文
グローム&フレイム
雷系　火炎系

リスクなく敵を倒せる強力な手段、攻撃魔法に新たに２種類の呪文が加わった！　すでに紹介済みのファイア、サンダー、フリーズよりはるかに強大な破壊力を持った呪文。それが今回紹介するグロームとフレイムだ。

グロームはサンダーの強化版に当たる、雷系の呪文。手元から一直線に伸びていき、敵にダメージを与える。この呪文のセールスポイントは、たとえモンスターに命中しても、そこで止まらないこと。電撃はモンスターの体を貫いて直進し、直線上のすべての敵を倒すのだ！　この呪文さえあれば、とくに狭い通路であればあるほど、効力を発揮する。

一方のフレイムは、火炎系ファイアの強化呪文。見た目にはさほどファイアと変わらないが、その威力は段ちがい！　これまで火炎系の呪文が通じなかったモンスターをも、一瞬にして燃やし尽くしてしまう。まさにファンタジー版のスーパーナパームだ。

もちろん威力に比例して、ＭＰの消費量も増大する。乱射は不可能だが、いざという時の活路を切り開く必殺の一撃となるだろう。心して使え！

サンダー
元祖、雷系呪文。アレスの体を中心として八方に放電し、敵を感電させる。周囲を取り囲まれたときには便利だが、使える間合いが、武器と対して変わらないのが欠点である。

POWER UP!

グローム
シビレルかっこよさの発展型雷系呪文。放たれた電撃は画面の端まで伸びていくので、たとえ敵がどんなに離れていても攻撃可能！　カミナリ様も真っ青の威力なのだ。

ファイア
初代、火炎系呪文。火の玉が前方に飛んでいき、敵を燃やす。冒険序盤ではなかなかの効力を発揮するが、中盤以降に出てくる強力なモンスターを相手にするには、やや力不足。

POWER UP!

フレイム
火力1000倍(?)の発展型火炎系呪文。火の玉の回りに飛び散っている火の粉は、パワーの証明！　ボスキャラが相手でも、その超高熱は効果を遺憾なく発揮するのだ。

あなただけに教えてあげる『ブラ2』体験記

途中版を遊んでみた感想を、ちょっとだけ公開。プレイできたのは、監獄島の地下４Ｆから地上に脱出するまでだ。

道中はとにかく仕掛けの連続！　通過できる壁や壊せる壁などがいっぱい。トラップも『Ｉ』よりさらに奇抜なものが増えており、突破するのに四苦八苦！　ただ、それだけにやりがいも満点だったぞ。

地上に抜けたときのあのなんともいえない解放感を、うまく伝えられないのが残念だ。

▶天井から岩が降ってくる、落石の間！　奇想天外な罠の数々が楽しい

S・T・A・G・E ホコラ

小島にある唯一の建造物であるホコラ。いかなる神を祭ったものなのかは不明である。ここは地底洞窟へと至る入口であり、また、さらにその先に伸びている海底通路への入口ともなっている。

海上のクラーケンと戦う危険を冒す愚者がそんなにいるとは思えず、おそらく囚人のほとんどはここを守る何ものかの餌食になったのだろう。それは王国が派遣した者なのか、それとも自然に巣くった怪物なのだろうか？　いずれにせよ、国民の暮らす本島に行くためには通過は避けられない。たとえ何が潜んでいようとも、踏破しなければならない場所である。

▲ホコラの内部にある地下へと続く階段。ここにたどり着くまでには多くの障害が待ち受けている

S・T・A・G・E 洞窟

▲洞窟の中ではモンスターがつぎつぎと襲い来る。地上へ脱出する時を夢見て、突き進むのだ！

ホコラの下から延々と伸びる洞窟。天然にできた通路であり、壁はむき出しの岩石。道はいくつにも分岐しており、さながら迷宮のような様相を呈している。

正しいルートを通っていくと、やがて洞窟は海の下を通る海底通路へと合流する。海底通路は巧みに隠蔽された秘密の抜け道であり、ここの構造は洞窟以上に複雑怪奇。とくに見通しの聞かないダークゾーンでは、経験を積んだ冒険者でさえ、何度も迷うことになるだろう。

ここさえ抜ければ、いよいよ町へと出る。監獄島から続いた脱出行の、いわばクライマックスとなる場所である。

S・T・A・G・E 波止場

王国に属する、海に面した小さな港町。位置的には岬の下にあたる。もちろんここには人が住んでおり、さまざまな情報を入手することが可能。貨幣も流通しているので、商品を店で購入することもできる。

町区画から離れると、そこは断崖地帯。急角度の絶壁が、海沿いにずっとそびえ立っている。新たな土地に向かうにはここを通らなければならないが、ここにも強力な敵が待ち構えているらしい。

◀ひさびさに触れる町の空気が、アレスの心をなごませる

▶海の悪魔クラーケンとも、一戦交じえることになる!!

中村けずの 書き殴り 劇場

その1 **同級生**

ゲームは世につれ、世はゲームにつれ。町で話題のあのゲーム、アナタの思い出のこのゲームを、キ○ガイうさぎが勝手にリプレイして書き殴ります、このコーナー。トップバッターは『同級生』だぁ！

●エ・ル・フ☎03(5386)9022/PC98VM・発売中/X68000・2月10日/FM-TOWNS・3月25日/各8800円(税込)

青春は甘くスケベなカルピスの味

8月10日　学園最後の夏休みも、あと残り22日。俺はバイトで貯めた金をポケットに、野望に燃えて家を出た。残りの夏休み、この金を元手に女の子とデートしまくり、あわよくばヤリまくろーという、それが俺の野望なのだ。うーむ、われながらセコい野望である。しかし、世界征服と目の前のHを比べれば、迷わずHを取るというのが、正しい青少年の心がけであろう。

そんなワケで、俺は、女の子との出会いを求めてフラフラと町にさまよい出た。まずは学校にでも行ってみるかね。おお、同級生の美沙がいる。陸上部の練習らしいな。ブルマー姿がマブしいぞ。職員室には美人のよしこ先生もいて、ふとしたキッカケでパンティまで拝ましてくれた。なかなか幸先のいいスタートである。まだ野望にはほど遠いが、とりあえず今夜はあのパンチラ（死語）シーンで一発ヌイておこう。

8月12日　学校のプールで、クラスのアイドル舞ちゃんの水着姿を見る。さらに階段で保健の真子先生とぶつかり、華麗なる大股開きを拝見。いい一日だった。野望にはほど遠いが、今夜は水着とパンティで２発ヌケそーだ(こればっか)。

8月13日　本日は大漁であった。自宅近くでＯＬのひろみと出会い、デートの約束を取りつける。その後、薬局の娘の亜子(真子先生の妹だ)を公園に連れ出し、ドサクサにまぎれてキス！われながらスゴ腕である。スゴ腕繁盛記、なんちゃって。よし、ひろみとのデート、がんばるぞ！

8月17日　男心は秋の空。あんなに堅く誓ったデートの当日、駅でナンパした美少女ちはるに目移りして、あっさりひろみをスッポかしちまった俺である。ああ、俺って鬼畜。でもハッキリいって、ちはるのほうがカワイイんだもん。どーせヤルなら、好みのタイプ。俺は正直な男なのだ。ひろみ、迷わず成仏してくれ(ひでぇ〜)！

8月18日　正直に生きる俺に、神様からのごほうび(ホントかよ)があった。まず、俺の家の向いに住む人妻・麗子と、なんと白昼の情事！　これがもぉスゴイのなんのって、あーた。俺ぁ腰が抜けるかと思ったぜ。さらに、映画館でバッタリ出会った同級生の美穂ちゃんと、闇にまぎれてキス＆？。うーむ、カワイかったぜ、美穂ちゃん。花屋でバイトしてるときは気にもかけなかったけど、こーゆーコトになってみると、がぜんカワイク感じてしまうゲンキンな俺である。なにより、すぐにもヤラセてくれそーなところがよろし……って、結局は下半身でホレてるだけなんだよな、はっはっは。

ところで、もうひとつ気になるデキゴト。同級生のさとみが川原で寂しく物思いにふける姿を見かけた。なにか悩みがあるみたいだが……。

8月19日　昨日さとみを見かけた川原で、今日は美沙に遭遇。自転車でコケてケガしてたので、学校の保健室までオンブして運んでやった。美沙のヤツ、俺を見直したようだ。だがコイツ、美穂ちゃんの親友なんだよな。両方に手を出すのはマズイかも。それともバレなきゃいいか？
8月20日　あさって、ちはるの家に遊びに行くことになった。新しいパンツをはいてくぞ、と。
8月22日　新しいパンツをはいて(笑)、ちはるの家へ。彼女の手料理を食べたあと、いいムードになって……ぐはははっ、ついにふたりは深い仲になったのだぁ！　ざまーみろ、やっぱりパンツ変えてきて正解だったな。それにしても麗子といい、ちはるといい、年上の女ばかりになぜモテる。ゲームタイトルである『同級生』はどーなってんだあっ、などと、とりあえず憤慨してみる俺であった。ふっ、欲張りなヤツだぜ。

ま、だからってぇワケじゃないが、ちはるの家を出ると、なんとなく足が学校へ向いてしまった。ところが、である。ここで思いがけない大ラッキー！　なんと、プールで出会った舞ちゃんを冗談半分でデートに誘ったら、ＯＫの返事をもらってしまった。雲の上のヒトだと思ってたのに、信じられーん！　そのうえ、校門では美穂ちゃんが俺を待ち伏せ。ラブレターをもらっちまったのである。麗子、ちはる、そして舞ちゃん……こんなにモテまくっていいのだろーか!?　とまどう10代であった。
8月24日　本日は、舞ちゃっとデートの日。遊園地で楽しく遊んで、ついでにキスしようとしたら、かわされてしまった。トホホ。ま、そんなにトントン拍子にコトが進むワケがないやね。なにしろ相手は同級生、すなわちウブな高校生なんだから。

さて、その夜の10時頃、俺の部屋の電話が鳴った。さとみからだ。呼び出されて公園に行き、相談に乗ってるうちに……なんてこったい、さとみと俺は(ピーッ)してしまったのだぁ！　俺ってば俺ってば、誘われればダレとでもヤッちゃうのかよ。もしかして、発情期のサルじゃねーのか、俺は!?
8月25日　そーだよ、俺はサルだよ(キッパリ)。今日、それをますます確信したね。なんと俺は、親友の恋人・くるみちゃんに手を出しちゃったのだ。いろいろ事情はあったのだが、いまさらイイワケはしねぇ。俺はサルだ、おサルのカゴヤだ、ホイサッサ。ああ……反省(笑)。
8月27日　薬局に行く→亜子とＨする。学校に行く→美沙とＨする。いまや行く先々でＨせずにはいられない、歩く生殖器と化した俺である。ついでに美穂ちゃんとも……と思ったら、みごとにフラれ、蛇蝎(だかつ)のごとく嫌われてしまった。しかも、ラブホテルの中から出てきた舞ちゃんと健二(俺の天敵だ)にバッタリ。ま、舞ちゃん、キミはそんな男と……なーんてコト、俺にゃいう資格ねーもんな。念願かなって、すでに６人の女をモノにし、野望に着実に近づいてるはずなのに、なぜかムナシイ俺であった。クスン。
8月30日　いよいよ明日で夏休みも終わり、というオーラスの夜。なんと俺の家に舞ちゃんが訪ねてきた！「健二さんとは何でもないの。私はあなたが……」。げげえっ、本気か舞ちゃん!?いっとくけど俺はサルだぞ、ウキキだぞ!?　夢のような気分で、俺はとうとう舞ちゃんを抱いた。だが、俺はホントはダレが好きなんだろう？
8月31日　夏休みは終わった。俺は、深く浅く関係した女たちの中から、ひとりを選んだ。俺は卒業とともに彼女と結婚する。でも、俺は一生忘れないぞ、俺をサルにした女たちを、そのＨシーンのひとつひとつを（編注：そのシーンを見たいヤツは119ページを参照のこと）。あの夏は、もう二度と帰って来ないのだから……！

中村うさぎ劇場はＰ78『サバッシュII』へとつづく☞

CG／エ・ル・フ　イラスト＆マンガ／ひぐちきみこ

ソード・ワールドPC

●T&Eソフト☎052(773)7770／PC98VM／9800円(税別)／発売中

天国か!?
正しい選択で
人生バラ色！

地獄か!?
ささいなあやまちで大不幸

冒険者に告ぐ!!
人生と同様、冒険にも運命の岐路というものがある。そこでどのような選択をするかで、諸君らの未来はさまざまな形、色に変化することであろう。　預言者より

シナリオ徹底解析『究極の選択』編!!

シナリオの解法は多数あり！

１度シナリオを解き、「これでこの話は完全にクリアしたな」と思ったキミ。まだ素人である。シナリオの途中で「さて、どうする？」と２択、３択でパーティの行動を問われたこと、または「あれ？　別の方法でもクリアできたんじゃないか」と思うような局面はなかったかな？　なにげなく通り過ぎてしまったかもしれないが、じつはそこが重大な運命の別れ道。ここでどんな答え、方法を選ぶかによって、シナリオの様相が変わってしまうパターンが３つもあるのだ。

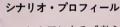
まずひとつは、話の展開が変わるというパターン。これは単にシナリオ解決に至るまでの道筋が変わるだけ。場合によって多少苦労することはあるが、まあ致命的なミスにはならない。

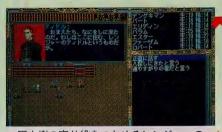
ふたつめは、依頼達成の経験値が変わるというもの。これは大きい。いろいろな裏の事情があったのに、それの調査をおこたると、ほんのひと握りの報酬と経験値しかもらえないというシナリオがあるのだ。

最後の３つめが、シナリオ解決が不可能になってしまうというもの!!　まさに究極の選択である。ここで失敗してしまった場合は、そのシナリオをあきらめるか、リセットをかけてもう１度やり直すしかない。

選択によって、ひとつのシナリオがいかにちがった物語となるかを実証するため、今回は３つのシナリオを誌上で徹底解析してみた。50以上のシナリオに、はたしていくつの道筋があるのか？　気の遠くなるような話だが、『ソード・ワールド』のプロを自称するなら、ぜひ解法のすべてを極めてくれ。

SAMPLEⒶ 巨鳥カルーラの巣を入手せよ！

シナリオ・プロフィール

エレミアにある〝考えこむ野兎亭〟は一流のレストラン。今度、客の依頼でここで宴が開かれることになったのだが、その中で指定された料理のひとつが、伝説の巨鳥カルーラの巣を使った一皿。店の主人に雇われたパーティは、カルーラの巣があるといわれる巨人樹に、危険を承知で向かったのであるが……。

別れ道1 キミは正直者か？

巨人樹の守り役をつとめるレンジャーの〝ティドル〟がパーティの前に立ちはだかる。「いったいなんのようだ？」

通っただけさ

「通っただけです」ととぼけると、ティドルはさっさと引きこもってしまった。そこへ巨鳥カルーラが来襲！　パーティは重傷、無念の撤退。

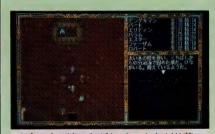
正直に話す

「……というわけで、巣を取りに来たんです」と打ち明けると、ティドルは納得。「巨人樹内に入る入り口を教えてやる代わりに、樹に巣食う虫の親玉を退治してくれ」といってきた。

ま、仕方ないやと引き受けると「カルーラのヒナは絶対に殺すな」と親切にも忠告してくれた。やはり正直に生きたほうが得をする!?

じつは友人を

「友達が樹の中に紛れ込んじゃったんです」と突拍子もないウソをつくと、ティドルは樹の入り口まで案内してくれた。フフフ、バカめ。樹なんかばっかり相手にしてるから、だまされるのさ。「樹の頂上の巣には近づくな」といわれたが、おっとどっこい、こちらはそこに用があるのだ。嘘も方便、か!?

別れ道2 ヒナをどうする？

虫食い穴に迷いながら、やっとたどり着いた樹の頂上。カルーラの巣は簡単に見つかったが、そこにいたヒナが襲ってきた。！

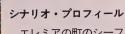
殺したくない

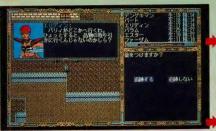
スリープクラウドの呪文か、呪歌のララバイ、あるいは、虫の親玉のところにあったミルルの実を使えば、ヒナは寝てしまう。このスキに巣をちょっと失敬。

殺す!!

「よし、今夜は焼き鳥だ！」とヒナを惨殺。だが巣を取って地上に降りると、激怒した親鳥が頭上から飛来……!!　目的は達したものの、パーティはボロボロに。

SAMPLE Ⓑ 怪盗ナイトシェード参上!

シナリオ・プロフィール

エレミアの町のシーフギルドは大変な騒ぎになっていた。ギルドが苦心して手に入れた品の数々が、つぎつぎと何者かによって盗まれたのである。なかでも一番価値のある魔法のメダリオンを取り返すべく、パーティは裏の世界に足を踏み入れる。あわよくば犯人どもを一網打尽にしたいところなのだが……。

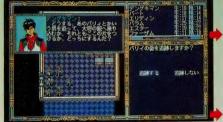
別れ道1 泥棒を信じるか!?

盗品の横流しをしているバリィという男を発見。「明日もう一度来い」といって、バリィはその場所から去ろうとする……。

もちろん信じる

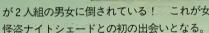
素直に信じて、翌日来てみると、バリィはちゃんとタリスマンを持ってきた。だがパーティはその盗品を自腹で買い取るはめに! 大損だ!!

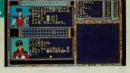
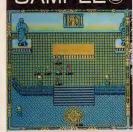
絶対信じない

「どうも怪しい」と思い、バリィの後をついていくと、ギルドから物を盗んだヤツらの隠れ家をつきとめた! さぁ、メダリオンを取り戻せ!!

別れ道2 中ボスか、大ボスか?

盗人の隠れ家で盗み聞きしていると、真の頭領は別のところにいるらしい。本拠地に向かうか、ここを先にかたづけるか?

まずは中ボス

この場に残り、いざ覚悟と踏み込んだら、盗人どもが2人組の男女に倒されている! これが女怪盗ナイトシェードとの初の出会いとなる。

いきなり大ボス

大ボスの屋敷を突きとめ、中に突入すると、女怪盗ナイトシェードの一味がすでに潜入済。大ボスを交じえて、パーティと怪盗が初の顔合せ。

SAMPLE Ⓒ ファリス神殿の秘密

シナリオ・プロフィール

オランの町の神殿からルートの町の神殿へ、ひとりのファリス司祭が赴任していった。だがその後、一切連絡が来ない。音信不通の原因を調べに、パーティは旅立つ。

別れ道 キミは仕事に淡白か

「単に忙しかっただけ」と司祭はいうが、助祭がどうも悪事を企らんでいるらしい。このまま帰って報告してよいのだろうか。

まあ淡白な方

報告すると報酬が異常に少ない。ムム。

徹底的にやる!

司祭の陰謀を暴け ば、報酬もタップリ。

テーブルトーク生まれの"冒険の自由度"

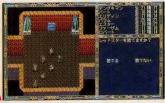
キミは"正義感"という名の呪縛に捕らわれていないか?

『ソード・ワールドPC』のシナリオは、何度もプレイすれば、そのすべてが楽しめるわけだが、1度は試してみてほしい方法がある。それは最初から最後まで、自分の思うままに無鉄砲な行動をとりつづけてみることだ。プレイをする多くの人は、クリアのために、"目の前に人が倒れていたら、助ける"といったお約束プレイをしているんではなかろうか? ここですこし考えてみてほしい。『ソード・ワールドPC』はテーブルトーク生まれのパソコンゲームである。テーブルトークはキャラの性格によって奔放にふるまえるという点に楽しさの真髄がある。そのためにテーブルトークを意識してつくられた『ソード・ワールドPC』は自由度が高い作品になっている。しかし、たくさんの選択肢が用意されていても、クリアのためだけに無難な選択を繰り返していたらもったいない。選択肢のなかには、自分のやりたいことに近いものもあるはずだ。ぜひ、自分ならこうするという、信念をもってプレイしてみよう。それがテーブルトーク生まれの『ソード・ワールドPC』をもっと楽しむということだろう。

▲▼紹介した3編以外でも、選択を問われるシーンはたくさん。心のおもむくままに、行動を選べ!

数々の選択肢

サザン　アイズ
3×3EYES
さんじやんへんじょう
三只眼變成

●日本クリエイト☎0729（90）2525／PC98VM／14800円（税別）／発売中

あの人気コミックのAVGがついに発売された！　豪華スタッフの手による美しいグラフィックが高速でアニメーションする迫力を、一刻も早く味わうのだ!!

驚異のアニメーションには脱帽なのだ！

『野球道』シリーズなどでおなじみの日本クリエイトが、人気コミック『3×3 EYES』をAVG化したのは、もうすでに知っているはず。ようやく発売されたこのソフト、噂通りの高い完成度を誇っているのだ！

人気のアニメ制作集団「南町奉行所」がシナリオ段階から参加。完全オリジナルのストーリーが繰り広げられ、しかも、TVアニメと同等の高度な作画を提供している。これはもはやパソコン上で展開される、オリジナル・アニメといっても過言ではないだろう！

▲この少女の名前はスージン・リュウメイ。この物語の鍵を握る、パソコン版オリジナルのキャラクターなのだ

主人公
◀このAVGの主人公。謎の寄生虫に侵された主人公は、三只眼となってしまうのだろうか？

スタッフの気迫がこもるグラフィックを見よ！

▶このソフトの見どころは、もちろん極美のグラフィック。原画を提供したのはいずれも作監クラスだ。その枚数は静止画 400枚以上、動画に至ってはなんと3000枚以上に及ぶという。細心の配慮でCG化されたそのどれもが上質の仕上りとなっていることは、これらの写真を見れば一目瞭然なのだ！

操作は簡単、マウスひとつ！

いくらグラフィックがスゴくても、肝心のプレイがもたつくようではしかたがない。この『3×3 EYES』では、そういった点もバッチリ！

操作はマウスひとつで行うのできわめて簡単。画面右側にまとめられたアイコンから「移動」や「取る」といった行動を選択し、メニューウインドゥを開いて、そこに表示される場所やモノを選択するだけでOKのラクラク操作！　さらにキミの好みに応じてウインドゥの位置を変えたり、消去したりすることも自由自在にできるのだ。

さらに見る者を驚かせるのが、パソコンとは思えないほど高速で動くアニメーション。質の高いグラフィックとあいまって、まるで映画やTVのセル画アニメを見ているような錯覚すら感じさせてくれる。

しかも一度見たアニメーションをふたたび再生するリピート機能を使えば、『3×3 EYES』最大の特徴であるこのアニメーションを、心ゆくまで何度も楽しむことができるのだ。

▲これが実際のゲーム画面の例。右側にあるのが操作に使うアイコンだ。ウインドゥの位置はもちろん変更可能だぞ

アニメーション

突撃取材!! これが「南町奉行所」だ!

脚本・演出・キャラクターデザイン・原画作画を担当、パソコンゲーム版『3×3 EYES』を驚異のグラフィックでつくりあげた「南町奉行所」。今回はその謎と神秘（?）にせまるのだ！

▶看板に集まり、スゴむ奉行所のツワモノたち!!

「南町奉行所」といえば、アニメファンならば1度ならず、何度も耳にしたことがあるハズ。「妖刀伝」「武神」「紅いハヤテ」などのOVA作品でおなじみのアニメ企画制作集団なのだ。メンバー全員がアニメの監督・作画監督経験者という豪華スタッフが、それら作品のクオリティの高さを裏付けるのだ！

今回、ゲーム作画および付録のオリジナルビデオアニメ制作も無事終了、ホッと一息（するヒマはないか……やっぱり）の「南町奉行所」にお邪魔してきたのだ！　当日都合で不在だった、絵コンテ担当つるやまおさむ氏をのぞくメンバーみんなにお話しをうかがってきたゾ。

まずはシナリオとビジュアル構成担当の山崎理氏。「今まではゲームの仕事はおもに作画のみ。ゲーム制作にメインで参加したのは今回が初めてです。特にパソコンゲームはプレイしたこともありません。今回AVGをつくってみて、ナルホドこんなのもあるのか（笑）と。

プログラマーさんから「好きにやってください。こちらで（パソコンゲームに）合わせますから」といわれたので、TVアニメ制作くらいの感覚でつくったら、1カット70枚くらいになっちゃたり（笑）。プログラマーさんも大変だったみたいです。ということでアニメやビジュアルは前代未聞（笑）のデキです。

シナリオはヤングマガジン「3×3 EYES」担当の宮島記者とも繰り返し打ち合せました。宮島記者は相当のゲームフリークで、原作物の制約に加えてゲーム化に関する要望・助言も多く、書き上げるのに時間がかかりました。ストーリーの分岐も多く、展開もけっこう変わりますので、最低3回は楽しめるはず。買って損なし！」

次にキャラクターデザイン、および作画監督の西井正典氏。「高田裕三氏のキャラに自分の絵柄が合うか不安だったんですが、やってしまえば何とかなるもので（笑）、原作の世界観は壊れていないと思います。主人公やスージンなど、オリジナルキャラとパイとのちがいをどのようにだすかに苦心しました。作画作業自体はゲームも普通のセルアニメとそう変わりません。画面全体、背景までも含めた上の原画だということぐらいかな。ただ、パソコン上での仕上りは、実物を見るまでは想像もできなかった（笑）。ナルホド線はこう、色はこうなるのかなと。デキはいいよ。ぜひ楽しんでください。」

最後に大貫健一氏。昨年『魔京伝』のポスターイラストを担当した縁で日本クリエイトと知り合い、今回の『3×3 EYES』担当のきっかけともいえる人。もちろん原画なんかをバリバリ……と思ったら「今回は別の仕事で忙しすぎて、まあ応援に徹したってトコですね。私は参加せずとも、いいものができたみたいですね（笑）。ぜひともオススメしますよ。」

◀ゲームにはまだまだ多くの可能性がある、と野望に燃える奉行所代表・山崎さん

▶ゲームはやったことない、観せてもらうの専門、と語る西井さんがグラフィックの要

◀今回は応援担当の（?）大貫さん。机上に執筆中のコミック原稿……まさにプロの仕事場だ

現在「南町奉行所」は次回作を日本クリエイトとともに企画中とのこと。全員「今後もゲーム制作には参加していきたい！」と燃えているとのこと、こりゃこれからが楽しみなのだ!!

ゲームとビデオ、ふたつの『3×3』を味わう

このソフトには、なんとゲームに使用された原画を元にしたオリジナル・アニメビデオが付録として用意されている。そこでセル画とCG、2つの『3×3 EYES』を見比べてみるのもまた趣き深い楽しみかたなのだ。

ここはやはりCGのほうに軍配を挙げてしまおう！　ビデオアニメは言ってみれば動いて当然という気もするが、ゲームにはパソコンでよくここまで、という衝撃があるのだ。その証拠に、昨年末に東京と大阪で行われたイベントの会場でも反響はゲーム画面のほうがはるかに大きいものだったとか……。

CG
◀サイズは少々小さいけれど、なめらかなアニメーションで魅せてくれる

セル画
▶いっぽうこちらは、TVアニメそのままの大迫力でキミに迫るのだ。

▶イベントは東京・大阪とも、大盛況のあまり会場に入りきれない人が続出したとか

▲会場では、付録アニメビデオにスージン役で声の演出もされている小森まなみさんがゲストで登場したのだ！

前作をクリアできなかった私にとって、4年ぶりの『II』の出現は、ひとつの挑戦であった。だが今の私は、あの頃の初心者ゲーマーではない。広大なマップも恐るるに足らず、と勢いこんで始めた……のだが？

サバッシュII

●ポプコムソフト☎03(3263)6940●グローディア☎03(3230)5226／PC98VM／12800円(税別)／2月予定

教訓:勇者は一日にして成らずじゃ！

遊神プートスの命を受け、再び人間となってパルチャップの世界に転生することになった勇者マーディ(前作の主人公)……それが私である。前作をクリアできなかったクセにノコノコ転生してくんじゃねーよ、とゆーお叱りの声が聞こえてきそうだが、ま、いいではないか。勇者は、あまり細かいコトを気にしないのである。大物だからな。

さて、今回の転生で、私はマジョーンという名になるらしい。生まれる家柄と運勢は、「3つの門」と「3つの星」の選択によって決められた。赤い門と幼き星を選んだ私は、商人の家に生まれ、早熟型（難易度が低いタイプ）の運勢をたどることになるようだ。そーか、商人か。金がありそーだからラッキーかもな。んじゃ、さっそく生まれまっせ、オギャ〜オギャ〜……な一んて感じでホイホイ転生できるのかと思ったら、これが大マチガイ。

なんと、生まれた途端にまず「誕生のカフタン」なる試練を受けなきゃいかんのだ。うーむ、商人だけに、そーは問屋が卸さないってヤツか？ ま、それはいいけど、この「誕生のカフタン」ってヤツ、難しいのである。タイミングよくテンキーを押してプールをパシャパシャ渡るだけなんだが、これがもぉ大変。アクションの苦手な私なんぞ何度死んだかわかりゃしない。しかも、だ。勇者マジョーンが晴れて旅立つまでに、あと6つの試練が待ち受けているというではないか！ ガ、ガ、ガ、ガーン！ 朝、目が覚めたら「さぁ、オマエの旅立ちだ」なーんて展開でサクサク始まるRPGばかりやってた私は、あまりに過酷な運命に衝撃を受けた。が、考えてみたら、私は選ばれた勇者なのである。生まれ落ちたその瞬間から、凡人以上の厳しい試練にさらされるのは当然かもしれない。従来のゲームが、あまりにご都合主義だったのか……ともあれこのゲーム、のっけから侮れない展開なのだ！

これが勇者の宿命か!? 生まれる前から試練がいっぱい!!

門を選ぶ ◀王家か、商人か、漁師か。選んだ門の色で家柄が決まる

星を選ぶ ◀早熟か、大器晩成か、その中間か。ゲームの難易度選択だ

誕生のカフタン ◀制限時間以内にプールを渡り終える。基本HPが決まる

第2のカフタン ◀宝箱を選ぶと、アイテムが手に入る。一番ラクな試練だ

第3のカフタン ◀恐怖の計算問題。基本IQがこれで決まるのだ。トホホ

第4のカフタン ◀体当たりで船を沈めると、その成績が基本攻撃力となる

第5のカフタン ◀スペースキーでジャンプ。基本スタミナ値を決める試練

第6のカフタン ◀待ち伏せする僧に斬られるほど基本DEF値がアップ！

旅立ちのカフタン ◀船のレーシングゲーム。素速さの基本値が決まる試練

イラスト&マンガ／ひぐちきみこ

▶裕福な商人の家に生まれ、スクスク育ったマジョーン。いざ旅立ち！

さて。幾多の試練を乗り越え（ゼイゼイ)、ついに私はリッパな青年に成長した。ＨＰの低いのが気になるが、誕生のカフタンがキビシかったんだから、しょーがねーだろっ。

そして、今日はいよいよダッシャの祝いの日。すなわち私の旅立ちの日だ。親戚や町の人たちから祝い金をガボガボもらい、その金で、ならず者っぽいけど仲間も雇い、装備も整え、船も手に入れた……が、調子こきすぎてビンボーになってしまった、ワッハッハ。こりゃいかん、いくら実生活が借金だらけだからって、ゲームの中でまでビンボーするのはイヤである。

そこで私は、仲間と旅しながら、金儲けをすることにした。フツーのゲームなら、モンスターを適当にバコバコ倒してりゃ、金が儲かるシステムになってるモンだ。ところがっ……私はまたもや、裏切られてしまったのである。確かにこのゲーム、戦闘で金や経験値を稼ぐこともできる。しかし、それはとても効率の悪い金儲け法なのだ。そんじゃいったい何で金や経験値を稼ぐのかとゆーと……なんと、ボランティア活動に交易。交易というと聞こえがいいが、私が実際にやったのは、聞いて驚け「リンゴもぎ」であった。ガッチョ〜〜〜〜ン！

ちょっと想像していただきたい。世界を救うために転生し、数々の試練を経て成長した勇者サマが、である。仲間のならず者たちとともに、秋の行楽客みたいにリンゴをもいで歩くのだ。信じられるか、あんた？　世界が破滅しようって時に、そんな牧歌的なコトしてていいのか!?しかも、もうひとつのボランティア活動ときたら、神殿の寄付金集めなんかさせられるんである。「寄付金お願いしまーす」なんて叫びつつ、町を走り回る勇者……赤い羽根募金やってんじゃないよ、あんた。仮にも勇者だろっ!?

だが、私はここで再び、ハタと考えたのである。これまで私たちは、愛と正義とゆー名のもとに敵をバッコンバッコン殺しまくって、それが勇者らしい行動だと思っていた。だが、ホントーにそーなのか？　そんなキラーマシーンみたいなヤツを勇者と呼んでいいのか？

答えは否なのであった。平和を愛する勇者なればこそ、金や経験値も暴力で稼ごうとはしないのだ。うーむ、深い！　このゲームは、「勇者とは何か」を問う哲学なのである（たぶん）！

私の旅はまだ続く。次に何を考えさせてくれるのか、それが楽しみになってきたところだ。

ボランティアな日々

ある単語が脳裏をかすめたが
やがて消えた
大破滅
トロフさーん
回覧板だよー
あっ
どーも

よし、仲間も集めた!! 船も手に入れた!!

大きなお世話だ、バカヤロー!!

行く手に待つのは魔物か？海賊か？

じつは『リンゴもぎ』だったりする…(笑)

リンゴもぎ
▲こーなると、勇者というより農夫である！

寄付金集め
▲寄付金集めに走る勇者に人びとはやさしい

…勇者はつらいヨ!!

収支報告
本日の収入　49万4千ディラから、
仲間、一般乗組員への分け前46.0%、
22万7千ディラを支払い、
26万6千ディラが残った。
所持金は　344万1千ディラになった。

◀ま、これも世界平和のためだ。今日もリンゴもぎと寄付金集めで荒稼ぎしよーぜ！（もちろん、他にも仕事はあるぞ、念のため）

エルムナイト

●マイクロキャビン☎0593(51)6482／PC98VX,FM-TOWNS／14800円〔税別〕／発売中

反乱軍の作戦に、つぎつぎと先手を打ってくる帝国軍。その中で、主人公リックの戦いと冒険は、いよいよ佳境を迎えることになる。激化するランドムーバー戦を勝ち抜いて、「エルムナイト」の謎に迫るのだ！

リックに襲いかかる帝国軍の精鋭たち！

りっぱに反乱軍の一員として働きはじめたリックだけれど、帝国軍からしてみれば脱走兵。しかも乗ってるバネッタは帝国軍製のランドムーバーとくるんだから、これはとうぜん潰しにかかってくる。ということで、リック＆バネッタの前には、さらに強力なランドムーバーが押し寄せてくるのだ。その最先鋒が近衛部隊の士官たちのカスタムメイドマシン。そして、彼らを倒したあとにやってくる男が……。

▲女性士官ロディアはみょーに「美しさ」にこだわるお姉ちゃんだ

▲無骨な印象100%のこのオジサンは、イメージそのままの重ランドムーバーを操ってくる。被弾を減らすために素早く動くのだ

◀雪原に登場するこのタイプは上面装甲がカタい！ でも地雷ならイチコロなのだ

◀砂漠戦で出てくるこいつの武器は誘導ミサイル。タイミングよくジャンプしてかわせ

新たな仲間たち

われらが主人公リックくんは、ちょっと不器用でブラコン気味ではあるが、まあ愛すべき性格の持ち主。というわけで、味方となってくれる人々がぞくぞく登場してくれる。人徳のなせる業(わざ)といえよう(?)。

◀軍士官だったが、弟リックと再会し、脱走を決意

▶未知のテクノロジーで浮遊するロボット？ 謎の多いヤツなのだ

◀中央が族長のキルノ。どうやら一夫多妻制らしい

リックモードで戦闘！

安全な反乱軍基地の中では情報集めに終始したリックモードだが、ゲーム中盤以降ではぐっとアクション性が強くなる。魔獣が潜む洞窟や森林を探索しなければならないのだ。敵に立ち向かうための武器は、拳銃とナイフ。当然、遠くから撃てる拳銃のほうが危険は少ないけれど、なかにはナイフじゃないと倒せない敵もいるから注意したい。

▲銃やナイフを扱う動作も、ちゃんとアニメ表示される

近衛部隊長出撃！ リック絶体絶命のピンチ！

部下をつぎつぎ倒され、ついにみずからリックの前に現れるのが近衛部隊長・カーツだ。目の上のこぶ、リックを倒すべく、帝国軍の秘密基地へとリックを誘いだしたうえで決戦を挑んでくる。しかも、その乗機は、なんとバネッタだ！ リックとの技量の差を見せつけるように、あざやかな速攻をしかけてくるカーツに、リックの乗るバネッタ＝サミーはボロボロにされてしまう。絶対絶命の危機から、リックはどう脱出するのか!?

◀ジャンプを交えた速攻をくりだしてくる、カーツのバネッタの猛威！

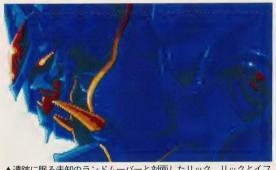
▲身も心も傷つく主人公リック

▲正統派美形悪役キャラ・カーツ。サングラスの下には、どんな素顔が隠れているのか

◀首まで落とされてしまったサミー。獲物をいたぶるカーツの手から脱出なるか!?

エルムナイトとの邂逅！ いま、謎が明らかに

からくも脱出したリックは、砂漠を、そして森林をさまよい、やがてとある遺跡にたどり着く。そこで彼を待ちうけていたモノは……。

一方、反乱軍の人々は、行方不明のリックを気遣い続ける。なんとかサミーは回収するものの、リックとは連絡がとれないままに、帝国軍との決戦の日を迎えることになってしまうのだった。激戦のさなか、セレナが捕虜となり、苦境を迎える反乱軍。……というふうに、ばっちりとお膳立てが整うわけ。ここで登場するのが、本編の真の主役メカ「エルムナイト」なのだ！

▲遺跡に眠る未知のランドムーバーと対面したリック。リックとイフル、そして伝説の「エルム」をめぐる謎がいま明らかに!?

▲思いがけぬ形でのリックの生還に、反乱軍メンバーは驚くばかりであった

▲セレナは軽ホバークラフト・フロッサーに乗り、抵抗を試みるが……

◀単なるマシンではないエルムナイトのコックピットは、有機的なデザインが印象的。最初に戦う相手となるのが、上のパンクなおっさん、ダタの乗るランドムーバーだ。こいつはセレナを捕まえたにっくき相手。外見どおりトサカにきて攻撃してくるが、か～るく一蹴してやろう

素直になって……

ひょんなことから二人っきりで雪の山中に逃げ込む羽目になったリックとセレナ。追っ手である帝国軍の脅威は、やはり少女セレナが背負うには重いものだった。自らを守ってくれる者としてリックを見ることができたとき、ようやく二人の関係は、ラブコメからラブストーリーへと一歩前進するのでありました。

▲「私を置いていかないで」とリックにすがるセレナ。一生で一度くらいこんな目にあってみたいもの

▼エルムナイトの性能をフルに発揮するには、ふたりのパイロットが必要。リックが選んだコ・パイロットは、やっぱりセレナだった

ゲームばっかりやってちゃダメだよ!

テクノストレスを吹っ飛ばすページ

特別企画

あなたのパンティー見せてください

涙の原宿パンツものがたり

ハンカチほどに小さく薄い布。それが創世記のいちぢくの葉にまでその起源をさかのぼり人類最初の発明ともいわれるランジェリー、つまるところのパンツなのである。このものがたりは、有史以来の男たちの夢とロマンをかけた崇高にして壮大なるドラマなのである!

というわけで……
原宿パンチラ・ガールを探し出せ!

東京都渋谷区、原宿。日本でも有数の女の子密集地帯といわれるこの地において、われわれ取材班は１週間で数十人の女の子に声をかけまくり、以下の７人の選りすぐり女の子たちを撮影することに成功した。彼女たちのスカートのなかに秘められた人類永遠のロマンの行方は、純白か毛糸か花柄か、はたまた紺のブルマーか!?　それとも……。

①
◀やっぱりお正月、華やかな着物姿でセマるOLのおねえさん。明治神宮に初詣した帰りだったそうだけど、恋のお願いもしたのかな

②
◀高校一年生です、っていったけど、とっても落ち着いて、すこし大人びた感じのするコでした。キミの笑顔に思わずドッキン

③
◀スッゴク寒い日だったけど、熱い想いを胸に秘めた少女は、元気いっぱい。健康的な足が、とっても魅力的でした

④
◀ちょっと、おすまし。いきなりモデルを頼んだから、初デートのときみたいに、緊張しちゃったのかな。やさしそうで、とってもイイ娘だったよ

⑤⑥
◀なかよく並んだこのふたり、なんと6人組で遊びにきたとか。いつまでもキャワキャワしてる、とびっきりの元気少女たちでした

⑦
◀とっても恥ずかしがりやのこのコ、最後まで顔は隠したままデシタ。コンクリの地ベタに座って、オシリは冷たくないのかな?　腰は冷やしちゃ駄目だよ

が…………しかしなのだ **早まるな!!**

原宿ギャルといえども、だれもがパンツを見せてくれるような女の子たちばかりというわけではない。いくら女の子といえども人間だ、あまり意味もなく下着を見せたり脱いだりはしないものなのである。ましてや最近では、ノーパンが流行っているとか、和服では下着を着けないのが本当であるなどといわれ、パンティを見せたくとも、見せることのできない女の子たちだっているかもしれないではないか。いやべつに今回取材に協力してくれた女の子たちがそうだというわけではないのだけれども。

今回取材に協力してくれた女の子たちも、必ずしも全員がパンツを見せてくれているというわけではないのである。ホントにマジメで清純な子というのも大勢いるので、そのへんは誤解のないように。さて見せてくれたのは誰？

とゆ〜わけだ。
92ページを見ろ
今スグ見ろっ!

イラスト／中村亮

SLG＋RPG　●光栄☎045(561)6861／PC98VM／9800円（サウンドウェア付12200円）／2月10日発売

時は16世紀初頭、マゼランの世界周航をきっかけに、ヨーロッパは本格的な海外進出の時代を迎えていた。そんな熱気あふれる時代を背景にした海洋冒険ＳＬＧが帰ってきた！　さあ、目の前に待っている未知の海へ帆を上げて船出せよ!!

マルチシナリオがウレシイ海洋冒険ロマン!!

さて、『大航海時代II』である。前作は光栄リコエイションゲームシリーズの中でも、もっとも成功した作品だっただけに、第２弾を待ち望む声は高かった。そして現在目の前にあるのが『II』。期待にたがわぬ出来である。まず、注目すべきがマルチシナリオ。主人公キャラは宰相の息子からみなしごのイスラム商人まで、それぞれに異なる境遇と目的を持つ６人から選ぶことができる。選んだキャラによって、ゲームの展開は大きく異なってくるわけだ。たとえば、宰相の息子には「伝説のキリスト教国プレステ・ジョアンの発見」という目的が課せられている。また、イスラム商人の場合は、資金を貯めて各国の港に投資、オスマン帝国の同盟港を増やすことが目的だ。また、次に注目すべきが、いわゆる自由度の高さ。どのような方法で最終目的に近づくかはプレイヤーの自由に任されている。イスラム商人の例で言えば、資金を貯めるためには交易がもっともオーソドックスな方法だが、海賊となって敵艦隊の財宝を奪ってもOK。まあ、それぞれの目的を達成する「最短距離」はあるものの、どんな〝人生〟を送っても一定の結果が得られるところが『大航海時代II』のつきせぬ魅力なのである。

さてキミはどのキャラを選ぶ!?

▲個性豊かな６人の主人公たち。誰を選ぶかによってキミの〝大航海人生〟は大きく異なってくるぞ

1 人生楽ありゃ苦もあるさ。さまざまな大航海人生ここにあり！

海にはさまざまな人生が……なんて気取ってみても始まらないが、まず主人公キャラに注目だ。以下にあげた３人の他にも、世界地図作成を悲願とするオランダ人あり、借金を背負いながらも黄金の国エルドラド発見をめざすイタリア野郎あり、と魅力的なキャラばかり。ま、それぞれ比較的ラクなキャラとそうでないキャラがあるのは事実。オススメは……女海賊かな、スタート直後から戦艦に乗っているし。

オットー・スピノーラ君(25)の場合

◀イスパニアの覇権を恐れるイギリス国王の命を受け、私掠船（政府認可された海賊）の船長に。年齢のワリには老けて見えるのは気のせい？

カタリーナ・エランツォさん(18)の場合

◀兄と婚約者を殺したのはポルトガルのレオン・フェレロとの情報を聞き、かたきをうつためにイスパニア海軍の戦艦を乗っ取り、海賊の身に。はじめっからガレオン（戦艦）に乗っているので比較的ラクなキャラだろう

愛国者はツライよ、の巻

御国のために海賊をやってくれぃ！

◀スピノーラ君の冒険はかくして幕を開けた。国王じきじきの言葉。かたじけのうござる！

▶一騎討ち画面。副長となるべき男と決闘をするはめに。あ〜あ、前途多難である

ジョアン・フェレロ君(18)の場合

もう〝お坊ちゃん〟とは呼ばせない

◀いきなりこんなこと言うんだもんなあ。さらば安楽な人生よ

◀有名なレオン・フェレロ侯爵の息子、ジョアンである。これまで船に乗ったことないんで先行き不安！

2 名声をアップし、立身出世をめざすべし！

主人公それぞれが最終目的へ進む過程で、同時に心がけねばならないのが〝名声〟のアップ。戦闘や航海レベルといった〝実技〟レベルとは異なり、名声は「いかに世の人々に認められているか？」のレベルを表す尺度のひとつで、アップすると、免税特権や人材の確保がしやすくなるなど、さまざまな恩恵に預かることができる。なお、規定のレベルまで名声があがるごとに、国王（あるいは総督）から勅命が下され、それを果たすと晴れて爵位が与えられる。とはいえ、名声アップの方法はキャラによってさまざまである。というわけで、まずは以下３つの名声獲得法を大紹介だ！

発見　未知の都市や財宝を発見！

冒険家人生っての　もイイもんだね

未知の港を発見せり。集落を発見した場合は、上陸して財宝などを探索することができる。モノによっては名声がぐぐんとアップする。これぞ冒険家稼業の醍醐味なんであります！

戦闘　敵艦隊や海賊を倒せば……！

男を売る商売　海賊稼業！

敵の海賊退治や敵艦隊を撃滅することでも名声はアップする。いわゆる海賊稼業というわけだが、国王からの勅命も物騒なモノが多くなるので念のため。強ければ楽しいのが海賊稼業というやつだ！

交易　初めのうちは資金集めを！

港は航海者の心のふるさと

どんな航海人生を送るにせよ、港は航海者の母なのだ。ここでは食料・水など航海に欠かせない物資を補給するほか、船の購入、商品の売買などを行なうことができる。最後に、忘れちゃならないのが情報の収集。特に酒場にはこまめに立ち寄るようにしよう。

特産物を仕入れて高く買ってくれる港へ……！

▶交易の基本は特産品を安く仕入れて、それを高く買ってくれるところへ。写真のタバコは仕入れ値は商品ひとつあたり金40前後。大儲けだ！

酒場にて情報収集

ところであんた、北緯15度、西経81度にあるジャマイカ港に行った事があるかね？

▲交易に関する情報は酒場で得るべし！

集めた資金を投資にまわせば

各国の港に投資することで、友好度がアップし、祖国の同盟港とすることができる。投資した本人は祖国に貢献したわけだから名声がアップするのは理の当然ってやつ。ごく平和的な手段で世のため人のために役にたつのが交易商人の醍醐味なり！

そして……国王から勅令くだる!!

◀一定の水準まで名声がアップすると国王から勅命が下される。断わると名声が大幅にダウンするので要注意！　泣く子と国王には勝てない（？）んだよな

さらなる冒険が　キミを待つ……！

そして、帆は風をはらみ、主人公はさらなる冒険に向かって旅立たんとす。ちなみに、上にあげた３つの名声アップ法、併用して行くことをお奨めする。たとえば、海賊稼業で得た金を港に投資するとか、新たに発見した港から特産品を持ち帰って大儲けするとかね。

要チェックの経営型競馬ＳＬＧ!!

ウイニングポスト

SLG　●光栄☎045(561)6861／PC98VM／12800円〔税別〕／発売中

光栄の『ウイニングポスト』は、競馬に関するすべての要素をゲーム中に盛り込んだ経営型ＳＬＧだ。プレイヤーは、はじめ競走馬２頭と１億の資金を与えられ、競馬の世界に生きるさまざまな人々（調教師、厩務員、騎手、馬主など400人）と接触、人材を雇ったり情報を得たりしながら、レースに勝ち抜き、馬主として成功して行くわけだ。なお、オーナー・ブリーダー（馬主兼経営者）として競走馬の血統づくりをすることもできる。マルチプレイも４人までＯＫだ。

◀海千山千のプロと接触。シビアな世界である

◀レース画面。これまでの努力が報われる一瞬！

◀競馬新聞だってあるのだ。さて、本命は……？

ウィング・コマンダー

SLG＋STG ●富士通☎03(5690)0032／FM-TOWNS／10800円〔税別〕／発売中

米国での大ヒットの熱気そのままに、いまTOWNSに熱い戦線が拡大する。銀河にその名をとどろかせるエースパイロットめざし、宇宙戦闘機を駆れ！

秒速400キロの3Dドッグファイト！

「宇宙空母タイガーズクローへようこそ、中尉。われらの時代、27世紀の最大の障害は、知ってのとおり、残忍な地球外種族の支配するキルラ一帝国だ。人類には今、貴官のような優れた戦闘機パイロットが必要なのだ。超高速で上下の区別のない宇宙を飛び、敵機とのドッグファイトをこなすのは困難な任務だが、やりがいはある仕事だ。われわれの軍では、戦闘機２機からなる飛行小隊をもって任務にあたっている。貴官もベテランの先輩と組んで任務に当ってもらおう。だが、先輩の方がサポート役の〝ウィングマン〟を務める。貴官は、飛行小隊長＝〝ウィングコマンダー〟として、任務に当たるのだ！」

これが最初の乗機&WINGMAN（パートナー）

◀ホーネット級戦闘機のコクピットから、同型機を見たところだ。装甲が薄く、武装もやや貧弱だが、速度はピカイチの機体だ。ウィングマンはなんと女性のスピリット。搭乗する戦闘機やウィングマンは、ゲーム進行に応じてどんどん変わっていくぞ

ウィングマンとともに戦え！

コンピュータの操るウィングマンの乗機は、ともに戦う心強い味方。出撃中は、無線連絡で作戦指示ができるのだ。こちらが、メニューに用意された内容で指示を行なうと、「了解」と音声でも反応が帰ってくる。さらに、状況に応じて「助けてくれ」とか「攻撃命令を出せ」とか話しかけてくる。ただし、戦果の記録は個人別。競いあいつつ、ともに任務を果たしていくパートナーなのだ。

空母 ー タイガーズ・クロー

パイロット	出撃数	撃墜数
ケイシー 中佐	71	108
キーン 中佐	75	98
セント・ジョン 少佐	58	66
クガート 中佐	74	49
デヴァロー 少佐	55	45
フマーロー 少佐	38	29
田中 大尉	43	27
マーシャル 中尉	25	26
DENGEK 中尉	2	5

敵は化け猫、キルラー帝国軍

キルラーの種族はライオンに似た容貌を持ち、性格は残忍。奴らの戦闘機も複数の種類があり、ここに挙げたのはごく序盤から登場する機体だ。

◀ドラルシー中戦闘機
円盤型の相手。扁平だから、角度によって的となる面積がだいぶ変わるのだ

▼サルシー軽戦闘機
ドラルシーと並び、もっともよく見かける敵機。まあ、カモといえる

◀敵宇宙駆逐艦
これは戦闘機でなく、巨大な艦船。虎の子のミサイルをおみまいしろ

任務達成がパイロットの使命だ!

「戦闘行動の単位となるのが任務だ。貴官には、発令に応じて出撃し、任務を成功させて帰還することが求められる。大きな戦果を上げれば、昇進や名誉は約束されるぞ。任務の内容には、〝ジャンプポイントの偵察〟や〝味方貨物船の護衛〟、〝敵戦艦の偵察・破壊〟などがある。最初はやさしい任務を与えるが、貴官が信頼するに足る実力を見せてくれれば、より困難な任務についてもらおう。任務に応じて、貴官が搭乗する戦闘機も変更になるぞ。開発中の最新鋭機をのりこなすパイロットに成長してくれ!」

指令伝達

指令室に行くことで任務が動きだす。タイガーズクロー艦長のハルシオン大佐から、任務内容とウィングマンが発表されるのだ。目的や注意事項を聞き漏らさないように。敵を撃墜するだけのゲームではないのだぞ。

▲パイロットが集合した作戦室での任務説明。重要なポイントを聞き逃すな

▼目的地や中継点がディスプレイに表示される。この画面は出撃後にも、いつでも確認することができる

出撃!

ウィングマンは放っておいても戦ってくれる頼もしいパートナー。ふたり目のウィングマンはヒゲのオヤジ、パラディンだ。

▲2番目の自機となるシミター級。ミサイルは5発に増え、機銃のマスドライバーも強力、装甲も厚い。ただ、最高速度や視界などに問題がある

フライト

任務では、いくつか設定される目標地点を順に回ってゆく。オートパイロットを使えば瞬時に到着するのだが、小惑星や敵機に遭遇すると自動的に解除され、通常飛行に戻る。

▼これが恐怖の小惑星。ホーネットの機銃では破壊は困難、しかも衝突すると大ダメージを受けてしまう。スピードを落として、細心の注意を払い、間を抜けてゆくしかないのだ

▲護衛任務のときは対象を含め3機での行動となる。敵襲を受けても、撃墜重視の通常とはちがった配慮が必要だ。敵機の深追いは禁物だぞ

戦闘

敵機と遭遇すると待望&緊張の戦闘開始。だが、むやみに正面から機銃を連射するだけでは落とされてしまう。敵機の特徴や動きに応じて、反撃のないバックや側面に回りこみ、攻撃だ!

▲敵機撃破の瞬間! 軽戦闘機相手でも、撃破には数発の命中弾が必要だ。視界に敵機をとらえ続ける操縦技術を身につけろ

◀味方機との共同攻撃や、僚機を追尾する敵機をさらに追尾するなど、コンビネーションプレイが重要だ

アフターバーナーが勝利のカギ

「ジャベリンHS」ミサイルは、ロックオンしてから発射すれば敵を追尾してくれる、必殺武器。アフターバーナーを使いこなし、すばやく敵機の背後にまわりこむのだ。

◀赤い照準が敵に固定するまで敵を視界にキープせよ

帰還、そして……

タイガーズクローに接近して通信をし、許可をもらえば自動的に着艦できる。難しい着艦関係の操作がいらないのは嬉しいところだ。そのあとすぐ、艦長が任務達成度を評価し、今回の任務での撃墜数を確認してくれる。撃墜総数はバーの掲示板で見られるぞ。

◀タイガーズクローはとてもデカい。衝突するとダメージを受けるから、接近しすぎないように。護衛や対艦戦闘のときも同様だ

▶任務に失敗すると、めちゃくちゃに怒られてしまったりする。逆に、成功すれば人類希望の星とばかりに持ち上げてくれる。わりとお天気屋? の艦長なのだ

戦闘の合間に……

艦内のバーでは、一服しに来ている先輩パイロットたちの体験談が聞ける。戦術を立てる上でのヒントになるぞ。また、ホーネットを模したシミュレーターもある。敵の新型機に慣れたり、戦術研究をするのにもってこいだ。任務の合間に行ってみよう。

▲マスターも、退役した元パイロット。現役パイロットたちの人物評をしてくれるのだ

アージェント　ミッション

SLG＋RPG　●マスターピース☎03(3331)1977／PC98VM／9800円(税別)／発売中

頻発するテロリストたちの凶悪犯罪に対して立ち向かう特殊部隊。少人数の隠密行動で、敵に知られずその急所に迫り必殺の銃弾を食らわせるのだ。映画や小説などの題材として繰り返し取り上げられる、こんな特殊部隊のスリリングな活躍をゲーム化したのが『アージェント　ミッション』だ。プレイヤーは、個性豊な隊員たちを冷徹に指導し、任務遂行をめざすのだ！

銃と戦略を武器に《緊急任務》に挑め！

あえて分類すれば、面クリア型のＳＬＧ＋ＲＰＧとなるこのゲーム。プレイヤーは12人からなる特殊部隊を任される。彼らを指示して対凶悪犯の作戦を遂行してゆくのだ。隊員はしだいに成長するが、任務もどんどん困難になっていく。隊員は総勢12名、任務の性質上、一度に出動できるのは４人まで。能力を考えて、誰を起用し、どう働かせるかを決めてゆくのだ。

敵となる凶悪犯たちは建物や洞窟にたてこもっているが、内部の詳しいようすはわかっていない。通路や部屋が入り組む建物内部を、限られた時間の中で探り、犯人の居場所を割り出すことが求められるのだ。隊員たちの行動の様子は、２Ｄの全体マップと、３Ｄ表示される各隊員の視点とで、リアルタイムに知ることができる。犯人の居場所を突きとめたらいよいよ攻撃だ。だが、敵もまた銃で反撃してくる。最小の危険で最大の打撃を与える戦略を立てよう！

▶隊員に持たせる銃は30種近く。ガンマニアも満足の品揃えだ

◀これが作戦遂行中の画面。マウス＋ウィンドウ操作でサクサク進行するのだ

◀マップに隠れる犯人は４人まで。そのすべてを倒し、死亡を確認することで各ミッションが終了するのだ

PROPOSITION〈準備〉

出動の前に最善の準備を尽くすことは、作戦を成功させるためにきわめて重要な役割を果たすのだ。まず、発令されたミッションの内容を考え、最適な能力をもった隊員を選択する。戦闘能力ばかり重視すると、探索や治療に差しつかえることがあるから注意。隊員選択後に、爆弾や治療キットなどのアイテムを持たせる。出動しない隊員は、特定の能力を向上させるためのトレーニングを行うのだが、この選択も重要な準備だ。敵との戦いがすでに始まっているという心構えが大事だぞ。

▲任務の開始は、その内容の提示から始まる。メッセージにあるヒントをよく考えて隊員を選ぼう。出動まで何回でも見直しできるぞ

◀ズラリと顔を揃えた12人の精鋭。特徴をつかんだ起用が必要

◀トレーニングのメニューはけっこう多い。また、特定の能力を伸ばすには、出動するよりもトレーニングの方が効率がいいのだ。項目の選び方次第で、使えない隊員を優秀な人材に変身させることも夢じゃないぞ。担わせる役割を考えて訓練を選ぼう

◀アイテムは作戦開始後の受け渡しも可能。出来る限りたくさん持たせよう！

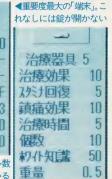
端末操作 DFM0
地図情報 ---
操作時間 ---
ドア開閉 1F
操作時間 3
シルバー知識 80
重量 10.0

◀重要度最大の「端末」。これなしには錠が開かない

治療器具 5
治療効果 10
スタミナ回復 5
鎮痛効果 10
治療時間 5
個数 10
ホワイト知識 50
重量 0.5

▶薬品や治療器具は多数の種類が用意されている

隊員が持てる装備は、銃や弾丸と、色で種類分けされた４種類のアイテムに大別される。銃はおおむね性能の低い順に番号がつけられていて、最初は持てるうちで最良のものを持っている。性能のいい銃を持たせるためには、武器知識と腕力が必要だ。いっぽう、アイテムでとくに重要なのは、電子ロックを開けるシルバー系と、負傷を治療するホワイト系のもの。犯人の配置を探るブルー系、爆弾を扱うレッド系は、状況と作戦の立て方次第で重要度が決まってくる。４人の隊員でこれらをカバーしていくのだ。

◀米軍の制式自動小銃。かなり高性能に位置付けられている。こんな銃を扱わせるためには、キャラの能力を伸ばさないと×

メンバー選択のポイント！

序盤は、ファンタジーＲＰＧのパーティ編成と同じ考え方が有効。つまり、戦士系２人＋シーフやプリーストといった特殊技能の持ち主、という編成だ。選択画面中段の４人は、アイテム使用に関しては完成されたものを持っていて、最初は頼りになるぞ。だが、任務はすぐに難度が上がる。初期のうちに、半端な能力のキャラクターを訓練し、複合職に育て上げて、難易度の上昇に備えるようにしよう。

◀典型的な「戦士系」キャラ。抜群の体力がウリだ

◀カギ開けはお任せの彼女。戦闘力アップが課題だろう

EXECUTION〈任務の実行〉

装備を整えたらいよいよ出動。ここからのゲーム進行はリアルタイムになる。隊員に関する指示は、メイン画面の右上にあるアイコンをクリックして行う。下部には、最大４人の隊員とそれぞれの視点が３Ｄ表示され、上部の２Ｄマップでは隊員の現在位置と向きがわかるようになっているのだ。ゲームが進行して、ドアや犯人にでくわしても、いちいちメッセージが出たりはしないので、見落とさないように注意が必要だ。ボケッとしてると、地雷や待ち伏せしている敵によって、隊員が死んでしまうこともありうる。すべての犯人を倒すまで、丹念な探索と慎重な戦闘を続けるのだ！

◀情報がコンパクトに詰め込まれ、すみやかに指示を与えられるメイン画面。これがキミの戦場だ！

SEARCH（建物内の探査）

２Ｄマップ上の建物内部は、未捜査の内部がグレーで隠されている。隊員がマップ上を通ると、通った部分の周囲が表示され、次第に全体の状況がわかってくるのだ。建物の構造が複雑な場合は、何組かに分れて偵察をすることも必要だろう。ただし、犯人は原則として隊員の視界内に入らないと位置がつかめない。ここで役に立つのが、レーダーやセンサーのブルー系のアイテム（設置済みのものもある）なのだ。

▲迷路のようなマップは、隊員が戦うべきもうひとつの敵ともいえる

追従命令は便利だぞ

複数隊員を同一目標に移動させるとき、目標地点を指示するのはひとりだけでいい。同行するほかの隊員は、先導する隊員を目標に指示することで、そのあとをついていくように指示ができるのだ

FIGHT!!（犯人との戦闘）

このゲームの隊員たちは生身の人間。敵も銃を持っている（こちらより強力なこともある）から、真正面から撃ち合うのはリスクが大きすぎる。銃撃戦を挑むなら、少なくともふたりの隊員で同時に攻撃するようにして、大きなダメージを食らわないうちに始末をつけたいものだ。また、体力にとぼしい隊員や、十分な武装を持っていない隊員を正面から敵に向かわせるのは自殺行為。戦闘から逃げる指示や、側面に回してやるなどの気遣いが欲しいところだ。

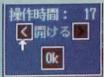
▲戦闘の積極性は４段階に設定できる。「無」にすれば、戦わずに目標地点まで移動する

◀ひとりを正面、ひとりを側面に回して同時攻撃。側面の隊員はダメージを受けずに攻撃可能なのだ

▶敵を倒すには銃ばかりでなく、爆弾を使う手もある。便利なのは、敵が有効範囲に入ったタイミングを見て爆発を指示できる「無線爆弾」だ。ただし、敵の居場所を確認するためには爆弾近くにセンサーが必要になる。ブルー系とレッド系のアイテムを使った高等戦術なのだ

MAKING ROUTES（通路を開く）

閉ざされたドアを開けるためには、建物の壁にある「端末」に対して、シルバー系アイテムの操作装置を使わなければならない。ただし、どこの端末でどのドアが開くかは、試してみなければ分からないのだ。数種類用意された操作装置は、性能に大きな差はあるが、外見はそっくり。持たせるときに注意！

◀これが３Ｄ画面の端末。上の２Ｄマップではとっても小さい点にすぎないから要注意だ

◀操作装置の左右の「◀」「▶」ボタンのオン・オフで、開くドアが変わる。組み合せをいろいろ試そう

爆弾で壁を吹き飛ばす！

▲正面の格子状の壁が爆破可能なものだ

道を開くにはもうひとつ、爆弾を使うという荒技もある。建物内の壁には、爆弾で破壊可能なものがあるのだ。爆弾（レッド系アイテム）をこの壁の近くに設置し、爆発させれば、壁を壊せる。爆発の影響範囲は赤い円で示されるぞ。マップ内に破れる壁があるかどうかを、前もって知ることはできないが、いちおう爆弾を携帯しておこう。

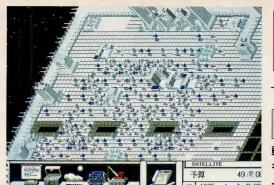
GROWTH〈成長〉

任務を終了すると、隊員の成長が示されて次の任務に行けるようになる。出動した隊員は、体力関係の項目が全般に伸びるほか、アイテムや武器を使うと関連知識が少しずつ伸びてゆくのだ。

前述のとおり、特定の能力を急速に伸ばすには出動させずに訓練させたほうが都合がいい。使いたい人材を訓練に振り向けるだけの余裕をいかにつくり出すかを考える、長期的な視点も必要なのだ。

▲中央ふたりが出動した隊員で、総合的に少しずつ能力が伸びる。左右は訓練を行わせた隊員。訓練項目が突出して伸びるのだ

パズル感覚で思わずハマル！

『アージェント　ミッション』の魅力は、単にＳＬＧなりＲＰＧなりのものに止まらない。アイテムの使い方やマップの探索にはパズルゲームの趣もあるし、リアルタイム進行のスリリングさも味わえるのだ。全30面制覇をめざして、知的な格闘を繰り広げよう！

トキオ

東京都第24区

SLG ●アートディンク☎043(279)9392
PC98VMFM-TOWNS／12800円〔税別〕／発売中

斬新な着眼点で、いつもユーザーを驚かせてくれるアートディンクから、またも目からウロコがボロボロ落ちちゃうソフトが登場した。今回はなんと、スペースコロニーの管理運営をしようという、育成型シミュレーションなのだ。

住民に愛される区長さんをめざそう

プレイヤーは、東京の24番目の区、スペースコロニー〝トキオ区〟の区長さん。できたばかりのトキオ区には、2000人くらいの人しか住んでいない。このトキオを開発し、地球から人を集め、立派な町に育てるのが区長であるプレイヤーの目標だ。

町が小さなうちは住民が少ないので、細かいところにも目が行き届くけれど、開発が進み、住民が増えてくるにつれて、住民のワガママさばかりが目につき、腹立たしくなってくる。それでも支持率維持のためにはと、住民の要望に答えてしまうあたり、区長の苦労とストレスが味わえてしまうのだ。ああ、政治献金でももらえないかなあ。

▲トキオは６角柱のスペースコロニー。ミラーを使って人々に光を供給しているのだ

▲空気をいかにきれいに保つか。宇宙空間に浮かぶトキオにとっては深刻な問題だ

区長さんのお仕事

区長さんは仕事がいっぱいで休むヒマもない。町の人たちの声に耳を傾けながら、よりよい町つくりのために粉骨砕身、がんばろう！

議会の招集

税の撤廃や、コロニー内の天気や交通などに関する条例について話し合う。なかには「転んでも泣かない」なんて妙な条例もある。区民のためになる条例を施行すれば、区長の人気はグーンとアップするぞ。

▲住民の暮らしをよりよいものにするため、議会で真剣に話し合いをする

環境の整備

大気汚染、水質汚濁、渋滞、ゴミなど、人が生活するところにはつきものの環境問題。住民が快適な暮らしをするには、これらの問題をクリアにしておかなくてはならない。もちろん治安の維持も重要だ。

▲ゴミや大気汚染の問題を抱えた町では、住民がすぐに引っ越してしまう

シャトルの配備

トキオの人口を増やすには、地球にいる人たちに移住してもらうしかない。地球からのシャトルの便数を増やして、トキオに引っ越してもらおう。また、資材や食料の輸出入をさかんにするにもシャトルが必要だ。

▲シャトルの本数を増やせば人の往来が増えて、トキオに残る人も増える

区民の意識調査

区長の政治に対して区民がどんな思いを抱いているか、統計を調べて、不満が多い部分についてはなるべく早く改善する。区民が何を考え、どんな生活をしているのか、常に気を配るのがいい区長の条件だ。

▲統計によって住民の意識を調べれば、その後の行政のヒントになる

電話を使って評判チェック

『トキオ』の最大の特徴は、住民の家に電話をかけられ、ひとりひとりのナマの声が聞けること。「××をつくってください」「もっとしっかりしろ！」など、電話の内容から、区長に対する住民の気持ちが伝わってくる。電話魔になることがいい区長への近道かもしれない!?

▲電話を通して住民の声を聞けば、しなければならないことがハッキリわかる

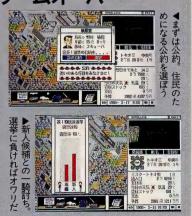
▲言葉の語尾につく、奇妙な流行り言葉もいろいろあって、笑わせてくれる

選挙に負けたらゲームオーバー

トキオ区では４年に１度、区長選挙が行われる。50%以上の支持率を維持できないような不人気区長は、まず選挙に勝てない。だからといって、選挙前に突然、税率を下げたりして、住民のごきげん取りを初めても、支持率はすぐには変わらないぞ。普段から住民のために、マジメに仕事していないとダメなのだ。

◀まずは公約。住民のためになる公約を選ぼう

▶新人候補との一騎討ち。選挙に負ければオワリだ

ベルゼリオン

AVG ●ヒューマン☎0422(20)1521／MAC CD-ROM
12800円(予価、税別)／5月末予定

家庭用ゲーム機のソフトでは定評のあるヒューマンがついにパソコンゲーム界にも進出！ 注目のデビュー作は、な、なんとMAC CD-ROM専用ソフト!?

未来派メディアに未来SF AVG登場!

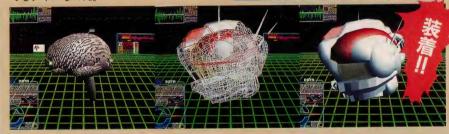
優れた表現力でマルチメディア時代の先鋒とも呼ばれて久しいMAC CD-ROM。海外ソフトや芸術分野での応用は多かったものの、こと日本のゲーム界ではマイナーな存在だったこのメディアにも、いよいよ本格的な国産ゲームが登場する！ MACのもつ表現力をフルに活かした、SF AVG『ベルゼリオン』だ。

『ベルゼリオン』の舞台は21世紀の未来、全人類の大半を死滅させた核戦争後、富士山麓に残されたシェルタードーム。テクノロジーと凶悪犯罪に満ちた未来都市で、核戦争の生き残りの主人公は秘密任務を受け、戦争時に愛用したプロテクトスーツを武器に、たったひとりで凶悪犯たちに立ち向かうのだ。

ゲームはそれぞれ独立した複数のシナリオから成り、1話1話クリアする気分は連続TV映画シリーズを観ているよう。いかにもMACらしい、お手軽なマウス操作と美しくもサイバーなグラフィックに、思わずのめり込んでしまうことマチガイなし！ メカニックの大活躍するSF活劇が大好き、というヒトにはオススメの注目の1本なのだ。

海外SFドラマシリーズのような演出でキメ!

とにかく美しいグラフィックに目を奪われることうけあい。立体感あふれる室内の風景は細かいところまで精密に描かれている。また、まさに未来都市といったカンジの夜景の上を横切っていくエアカー、画面上にところ狭しと描かれた未来のコンピュータやサイボーグ、メカニックの群れなどのSF的表現は、どことなく海外の特撮SFドラマ風で、とてもナイスなのだ。

◀やはり未来都市にはエアカーが似合う。美しさ際立つ出動シーン

▲『ベルゼリオン』最大の見せ場のひとつ、プロテクトスーツ装着シーン。身体の各部分にスーツの部品が重ねられていく過程がサイバーなアニメーションで表現される。ワイヤーフレームの表現がなんともイカス！

洗練されたシステムで、リアルな冒険を楽しもう!

なんでもマウス1発でOK!

兵器の装備や通信、データの検索など、SF戦のすべての要素がチョチョイのチョイでできるのだ。

◀資料検索もボタン1発、面倒操作はいっさいナシ

操作はすべて、画面上をあちこちマウスでクリックするだけのいたって簡単なシステム。移動先を指示すれば移動し、モノをクリックすればそれを見たり操作することができるのだ。

戦闘時もマウスで狙いをつけて撃つだけでOK！ いかにもMAC風のシンプルな操作システムは快適そのもの。プレイヤーは余計なことに気をとられることなく、冒険に専念できるというワケなのだ。

◀まず自室の通信端末で上司からの任務を受ける。事件の幕開けだ！

▲プロテクトスーツ装着時の視界。エアカーから現場に降りると、まず兵器を装備する

▼敵の位置を確認！ ヘッドアップディスプレイ上に表示される情報。カッコイイ

▲敵に出会うと戦闘画面に切り替わる。照準を合わせて撃ちまくれ

テクノストレスを吹っ飛ばすページ

お答え

女の子たちが手にしているものに注目を願いたい。彼女たちは羞らいを隠した表情でパンツ（しかもなんと中身付きである！）を、開陳してくれているのである。それも白昼堂々と、しかも野外での撮影という破廉恥な要求にも応えてくれたのだった。

▲①ススんでるゥ、と思いきやシンプルかつ無印良品。純白パンティー青春の思い出『卒業』（ジャパンホームビデオ）

▲②シブめの色合い、欧風プリント。老舗が選んだ大人のデザイン『ファングス』（エニックス）

▲③前は若向けシンプル、後ろには楽しいイラストメッセージを採用。遊びゴコロいっぱい『ストライダー飛竜』（カプコン）

▲⑥清潔感漂う白地に危ないペルソナのワンポイント『ウルトラ作戦』（バンプレスト）

▲④ＳＦちっくな未来派デザインも今年の流行？　『バーンウェルト』(グローディア)

▲⑤スケパンにTATTO有。キケンな香り『アーリーキングダム』（シーツゥワールド）

▲⑦知的でスマートなデザインに、落ち着いたブラック。おしとやかな処女の可憐さを、大人のオンナの冷たいまでのセクシーさをも醸し出す『エルヴズ』（遊演体）

どのパンティーがお好き♥

今月のど〜もスミマセン……

この記事を読んでもキミの欲望は決して満たされることはなかったかもしれない。しかし、これはしかたがないことなのだ。パンツというもの自体が隠すことによって、欲望を再生産する装置であり、不可視性によってこそ見えてくる偶像なのだ。まるで空虚としての中心を抱えることで成り立ってきたわが国の文化・政治制度の隠喩のように、などと猪瀬直樹もうっかりいってしまいそうなほどなのである。

教訓
見るは一時の恥

◀しかし逆もまた真なり。ショクンの望んでいるのは、こんなのだったかもしんない

EDGE

エッジ

ACT ●TGL☎06(944)0848／PC98VM／9800円〔税別〕／発売中

TGLの新作『エッジ』は荒廃した未来の日本を舞台にふたりの戦士、菊丸とリムの活躍を描いたアクションゲームだ。スピート感あふれるスクロール、多彩なアクションにド迫力の必殺技など「98がアクションに弱いなんてウソでしょ?」といいたくなるぐらいの完成度！　アクション好きなら買ってソンなしの一本だ。

問答無用のハイスピードアクションだっ！

とにかく『エッジ』の特徴は何といってもそのスピード感！　CPUパワーの低い旧機種でもまったく衰えることがないのがすごいぞ！

そのスピーディなアクションを盛り上げるサウンドもハウス、ロックなどとバリエーション豊富な上にMIDI音源対応で、場面ごとに緊張感を盛り上げてくれるのだ！

ゲームの舞台は「PHATTY」と「天懐」の二大財閥が実質的な権力を握っている荒廃した近未来の日本。このふたつの財閥は裏の世界で激しい抗争を繰り広げていたが、PHAの開発した新製品を天懐が奪取したことで、二者の力関係が大きく変わりつつあった。高いギャラで危険な仕事を請け負う戦士・菊丸らは、PHAのエージェント・リムから奪われた新製品の奪還を依頼され、不本意ながらも二大財閥の戦いの渦中に身を投じることに……。

工夫の凝らされたステージ、個性的なボスキャラなど斬新なアイデアが凝縮されたこのゲーム、PC98ユーザーなら要チェックだ！

▲とても23歳には見えないリムの色じかけにだまされて、菊丸は仕事を請け負う羽目になるのだった……

すさんだ街がバトルフィールドだ！

STAGE1 まずは小手調べ！

◀日本全国を網羅する非合法の地下鉄・リニアチューブに乗るにはこのロボットを倒さねば！　これをつくった地下街のボス・ボビィは子供のくせに救いようのない変態メカフェチ野郎だ！

▶なんとかリニアチューブに乗ったものの、車内ではボビィの手下が手ぐすねひいて待ちかまえていた！　でも、序盤の敵は質より量のザコぞろいだから恐れる必要なし！　相手の数にびびることなく、あせらず確実に叩き潰していこう！

◀車内のザコを一掃して一安心したのも束の間、またもやボビィの罠が！　急停車した車体から投げ出されたリムと菊丸にリニアチューブが迫る！　さすがのふたりもこいつは破壊できないので、ここは逃げるしかない。とにかくダッシュだ！

STAGE2 イカスぜヤーサン

◀いまだかって単なるヤ〇ザがボスキャラなんてゲームがあっただろうか？　ウーン、タマンネーゼ佐藤宗之！　長ドスが超イカスぞ！

STAGE3 激闘、博物館！

◀ゲーム前半の難関がこの歴史博物館！　あちこちに設置されたセキュリティシステムの攻撃はハンパじゃなく、お助けオプションの力を借りてもきついぜ！

▶このステージのボスは生体兵器のネメシス。「復讐の女神」という意味の名にふさわしく、その攻撃はしつこく激しい！　防御力もあるからご注意を！

マハ・バラタ

RPG ●アイル☎0734(61)0733／PC98VM／9800円〔税別〕／2月12日

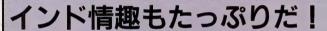
「最近RPGに飽きてきた」「もっと変わったRPGがしたい！」という人におすすめのゲームが、古代インドの大叙事詩をベースにしたファンタジーRPG『マハ・バラタ』だ。見た目もちょっと変わってるけど決してそれだけのゲームじゃない！　ストーリーや背景世界など、ゲームのあちらこちらから独特の個性がプンプン匂ってくる、味わいの深いRPGなのだ！

エスニックな香り漂う個性派RPGだ！

今でも根強い人気を持ち、ぞくぞくと新作が発売されるRPG。それだけにどのソフトハウスもゲームに独自の個性を盛り込もうと必死だ。そんな中で、アイルが世に放つデビュー作『マハ・バラタ』は、これ以上ないというくらい奇妙な個性にあふれたRPGだ！

あまりなじみのない古代インド神話がゲームのベースだが、それによる目新しさだけをねらったキワモノゲームじゃないぞ！　ストーリーはもちろん、キャラクター、グラフィック、などどれをとってもヘンに怪しいインドっぽさいっぱいで、何ともいえぬプレイ感を持ったゲームに仕上がっているのだ。そのアクの強さゆえにとっつきにくい感じを持つ人もいるだろうけど、この奇妙なノリの大叙事詩、ありきたりのRPGじゃ物足りない人におすすめだ！

◀独特の世界観に基づいた、壮大かつ怪しげな冒険がいま始まる！

インド情趣もたっぷりだ！

ギリシャ神話などとくらべると、いまいちなじみの薄いインド神話の世界。そんな世界をこのゲームはちょっと神秘的なふんいきを漂わせつつうまく表現していて、プレイしているとカルチャーショックの連続だぞ！

▲いかにもインドって感じの王宮内部。ほかにも宝箱が壺の形になってたりと芸が細かいのだ

▲右すみのおっさんがいい味だしてる！　ただ美しいグラフィックがウリのゲームの多い中ではすごく新鮮！

◀装備のネーミングひとつにしてもインドなこだわりを感じる

キャラもインド!?

固まっていてはダメです。分散して逃げましょう。

どこで落ち合う？

▲夢に見そうなくらいインパクトの強いインド顔のキャラ続出！

▲人語を話せる白虎・シャクマは野生のパワーが武器の頼もしい味方だ！

▲第一章の主人公・ドラウ姫♥　インドラ神の神託を受け、旅立つのだ

戦闘も、何から何までインドチックだっ！

ストーリー、イベントと並ぶRPGの華・戦闘も『マハ・バラタ』ではとっても個性的！　聞きなれない響きの呪文や独特の敵キャラには少しとまどうだろうけど、その分「これがインドなのかー」ってなぐあいに、とっても新鮮な感じがしてGOODだぞ！

▶呪文や剣など攻撃法によって味方キャラのアクションは変わる！

◀呪文の効用だけでも覚えるのにひと苦労しそうだね！

◀襲いくる怪物たちも個性たっぷりで超イカス♥

▲味方キャラは一人づつ画面に登場しアクションを決めながら敵を攻撃！

プレフクラブ 新装開店

TBL　●Witty Wolf☎075(781)6853／PC98VM／11000円〔税別〕／発売中

みょ〜な雰囲気のカードゲーム『プレフクラブ』が、改良を加えて『新装開店』！　ロシアの古都、ペテルスブルグの一角のクラブで、やりはじめると止まらない「プレフ」をプレイしよう。相手は、AIの操る、ヘンなオジさんやきれいなおネエさま、そして日本語を覚えた支配人のオヤジ・マックス。音楽に飲み物、そして何やらムフフなお楽しみも？

ヘンな雰囲気で楽しむ本格カードゲーム

前作の『プレフクラブ』は、会員制のクラブでメンバーとゲームを楽しむという設定のカードゲーム。全体を覆うコミカルでヘンな雰囲気と、きちんとした思考ルーチンによるかなり手強いカードプレイとのミスマッチ感覚が、ユーザーにカルトな人気を呼んでいた。この『新装開店』は、前作の雰囲気をそのままに強化が図られた新版だ。最大の改良点は日本語表示が可能になったこと。プレイの頻度や勝ち負けの度合いを判断して、マックスが皮肉や慰めの言葉をかけてくる。オンラインマニュアルの充実と合わせて、いっそう楽しく、簡単にプレイできるようになったのだ。肝心のゲームのほうも、登場するキャラの数が増え、AIも強化されてさらに盛り上がる。おとがめなしのコンピュータギャンブルに思う存分ハマってみよう！

プレフとは何ぞや

プレフはブリッジやナポレオンに似たトランプのゲームで、3人でプレイする。ヨーロッパやロシアで広く遊ばれているのだ。『プレフクラブ〜』では、用意されたキャラからふたりを相手に選んで対戦する。

▲カードを出しあう勝負。宣言した回数だけ勝つことを目指す親と、それを阻止しようとする子ふたりとの競いあい

▲一勝負済むごとに得点概況が表示されるのだ。計算のルールはちょいと複雑だが、すべてパソコンまかせにできるぞ

怪しいヤツラで今夜もクラブは大盛況

▲オヤジのユーモアは実にパターン豊富

▲クラブにはドリンク類も多数常備。グラスの変化も楽しい

クラブのメンバーは女性を除きヘンな奴らばかり。中でもヘンなのはやっぱりマックス。独特のいい回しの日本語で、ニヤリと笑ってプレイヤーに話しかける。

ヘンなヤツら

▲スカンピンになるとサイフから虫が……。このへんの感覚がロシアーン？

▲自信あふれるマックス。腕を磨いて挑戦してやろう！

▲ふさわしくないメンバーは永久に叩き出す。万国共通の掟

秘密のお部屋にどうぞ

勝負に勝ったお金の一部を、チップとしてマックスにやることができる。これが一定額にたまると、シークレットルームにご招待。ちょいとアダルトなお楽しみが待っている。女性のかたのためにも、たぶん本邦初！　のたくましい紳士がお相手をお待ち申し上げているぞ（笑）。

▲これぞ大人のヒミツ部屋。かなり勝たなきゃ入れない

▲女性メンバー用の部屋。ヘンタイさんも大歓迎です

4Dドライビング

SPT ●EAビクター☎03(5410)3111／PC98VM, FM-TOWNS／9800円〔税別〕／3月予定

4D第2弾はスタントカーレース!

話題を呼んだ『4Dボクシング』に続く、EAビクターの第2弾は、人気ゲーム『スタント』を忠実に移植した『4Dドライビング』。ポリゴンを使用した白熱の4Dカーレースがいよいよ体験できるのだ！

4Dシリーズ第2弾というだけでも胸が弾むこのゲーム、IBM-PC版から忠実に移植されていて、まさに期待どおりの出来栄えだ！

ゲームは、6人のコンピュータ・ドライバーと対戦するカーレーシングと、コースのレコードタイムに挑戦するタイムアタックの2種類が楽しめるようになっている。いずれも、好きな車やコースの選択が可能だ。とくに注目したいのが、バラエティに富んだコース。ヘアピンコーナーやS字などの本格レース仕様のコースはもちろん、なんと、ジェットコースターのようなコークスクリューや360度ループ、ジャンプなどのカースタント感覚あふれたものまで用意されている。さらに、プレイヤー自身が自由にコースを作成しコースデータの保存もできるというから、かなり熱いレース体験ができるぞ！

車も、NSXやアウディなど11種類用意。タダで乗れるなら、ここぞとばかりにポルシェやランボルギーニを選びたいよね（余計なお世話!?）。車種だけでなく、オートマかマニュアル、車の色、対戦相手の乗る車まで指定可能だ。

ビデオ再生機能や4Dならではのあらゆる角度からの視点で、今までにないエキサイティングなカーレースが楽しめるハズだぞ！

◀ポリゴンの風景中を走る感じは予想以上にリアルで気持ちイーゾ

▲まず車種とカラー選択。往年のスーパーカーファンにはうれしいシステム

▲坂あり、ジャンプあり、ループあり。コース設計も自由自在なのだ

▲走行後はリプレイモードへ。いろいろな角度から、自分のスタントを鑑賞

バニラシンドローム

TBL ●日本物産☎06(353)5353／PC98VM／9800円〔税別〕／発売中

バニーが案内する麻雀ワールド

アーケードで人気を集めた麻雀ゲーム『バニラシンドローム』が、PCエンジンにつづいて、ついに98にもお目見えだ。バニラをはじめとするバニー3姉妹や異次元の美少女が、キミの麻雀相手をしてくれるぞおー!!

主人公の諸星康介は、デートの待ち合わせ場所へ行く途中、道路わきにある異次元に通じる扉を見つけた。扉を開けると、そこはなんと〝異次元ターミナル〟。気がつくと、バニーガールスタイルの美少女・バニラが立っていた……。

アドベンチャー形式で始まる「アーケードモード」は、アーケード版を忠実に再現。元の世界へ戻るために、バニラちゃんの麻雀相手をしながら、異次元の世界を冒険するのだ。ターミナルには、鍵の掛かった無数の扉が立ち並んでいる。扉の向こうは、戦士の国やドラゴンの国、ネコの国などいろいろな国に通じていて、そこにはやっぱり悩ましいお姉〜ちゃんたちが待っているというわけ♡　元の世界に帰る方法を教えてもらうためには、いろんな国の人から情報を得なければならないし、人に会うには鍵が必要。麻雀に勝って鍵をせっせと集めていこう！

麻雀だけを楽しみたい人には、「対戦モード」がおすすめだ。バニラ、ミント、チェリーのバニー3姉妹のなかから、1人を選んで半荘勝負！全員に勝てば、おたのしみのエンディングシーンが待っているぞ。なお、難易度はいずれも3段階で選択可能。美しいグラフィックやアニメーションも見逃せない楽しい麻雀ゲームなのだ。

◀バニラとの対局。とってもバニーで、リーチ棒もニンジン

▲もちろん、お約束のイカサマ技もとりそろえているんです！

▲ズラリと並んだカギ、カギ。すべての扉を開けられるかな？

▲扉を開ければ、女の子♡　ロリロリからオネーサマまでなんでもござれ！

※『4Dドライビング』の画面は開発中のものです

エターナム

AVG ●富士通☎03(5690)0032／FM-TOWNS／10800円／3月予定

楽しいアニメと不思議な冒険！

人気を博したRPG『ドラッケン』を生んだ仏国、アンフォグラム社によるAVG『エターナム』が、TOWNSに登場。360度の方向転換、高低感のある移動や、独特のコミカルなアニメーションなど見どころいっぱいだ。

休暇中の主人公、ドン・ジョーンズが選んだ旅行先は、歴史上の古い街を再現したエターナム星。女性ナビゲーターの案内で、2815年から、中世を舞台とした街へと旅立った彼は、この先何が起こるかわからない不思議なツアーを体験することになるのだ。なんだか、シュワルツェネッガーの映画「トータルリコール」に出てきた〝擬似体験の惑星ツアー〟を思い出すよね。

おなじSFでも、こちらはフランスのジョークを含んだ愉快なノリのアニメーションがふんだんに取り込まれたコミカルなAVGだ。

冒険をスタートさせるためには、まず城の侯爵に会うことが先決。さっそく城内で情報収集するわけだけど、いきなり番犬に吠えられたり、廊下を汽車が突進してきたりと突拍子もなくおかしなイベントが、つぎからつぎへと発生。門番が番犬を叩くシーンをはじめ、話す相手の顔がアップになってしゃべるなど、まるで外国のテレビアニメを見ているようだ。しかも会話は、声優による音声で喋り、臨場感倍増だ。

『ドラッケン』でもおなじみの、360度見渡せる3Dスクロールマップも健在。移動時は高低感も加味され、より立体的なのだ。さぁ、キミも休暇をとって不思議なツアーに参加してみよう！

◀まず眼下に広がるフィールドを散策。スムースな移動感がナイス

▲城に入るとゲームの様式がガラリと変わる。自キャラを操り、冒険開始だ

▲アイテム使用、物を見たり取ったりするときは命令アイコンを用いる

▲洋風のコミカルなアニメーションが楽しい。声優の演技にも要チェックだ

機動戦士ガンダム MSフィールド2

SLG ●ファミリーソフト☎03(3924)5435／PC98VM／9800円(税別)／発売中

君は最強のモビルスーツをつくれるか？

ファミリーソフト期待の新作は、ガンダム・シミュレーションの第4弾。自分だけのパイロットとモビルスーツで、一年戦争を実体験できるシナリオモードに加え、ユーザー同士の対戦も楽しめるぞ！

ファミリーソフトといえば、ガンダムシリーズ。前作『MSフィールド』から早3年、僕らのガンダムが還って来たのだ。

このゲームの最大の特徴は何といっても、自分だけのパイロット、モビルスーツをつくれることだ。選べるモビルスーツの数は実に30種類！ザクやドムといったなじみ深いモビルスーツから、ジムコマンドやザクレロといったものまで一年戦争時代の機体はほぼすべて用意されているのだ。さらにこれらのモビルスーツにお気に入りの兵装もほどこせば、自分だけのカスタム機の完成だ！　だけど、新兵のときは、性能が低く、装備もあまりつけられないモビルスーツにしか乗せてもらえない。

鍛えるには実戦あるのみ！　シナリオモードでは一年戦争を全22面のステージで忠実に再現。ジオン、連邦の両陣営で参戦でき、シャアやアムロといった有名パイロットにからんだ戦いが展開される。ステージクリアの成績によっては昇進やレベルアップ、ニュータイプ能力発現などのイベントもある。オリジナルモードは純粋な戦闘モード。コンピュータとだけでなく、データ交換で友だちと対戦可能だ。キミもガンダムの雰囲気にひたってみよう！

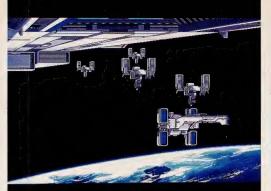
◀戦闘はすべてオート。アニメーションもするぞ！

▲数多くのパイロットを育成して、互いに腕を競わせるのも一興だ

▲搭乗できるモビルスーツ、使用できる武器は、キャラのレベルで決まる

▲勝利を重ね、より高性能のモビルスーツに搭乗させるのだ！

シュヴァルツシルトⅣ

SLG　●工画堂スタジオ☎03(5373)0195／PC98VX／価格未定／3月予定

狂嵐の銀河が再び血に染まる……

「シナリオSLG」という新しい形を生みだした傑作シリーズ『シュヴァルツシルト』の第4弾が登場！　深みのあるストーリー、遊びやすいシステムをもった『シュヴァ』サーガの一翼を担うにふさわしい意欲作だ！

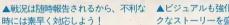
人間と国々の野望が絡み合い、果てることなき戦いの続くシュヴァルツシルト銀河の動乱のドラマを描くシナリオ・シミュレーション『シュヴァルツシルト』に最新作が登場だ！

今回の舞台となるのは「エイト・メジャー」と呼ばれる８つの強国に翻弄(ほんろう)される弱小諸星系のひとつ・バルディス星系。そこに存在する封印された謎の星域・バウストクルツに眠る秘密を手にいれようと企む強国の策謀によって、一応の平和を保っていたバルディス星系に戦乱の渦が巻きおこる！　プレイヤーはバルディスの平和と封印された星域の秘密をめぐって、バックに強国の見え隠れするさまざまな勢力と長く激しい戦いをくりひろげるのだ。

また、今までのシリーズで語られてきた伝説の真王の覚醒が描かれるのも目玉の一つだ！人類の危機を108人の光の戦士とともに救うといわれる真王はいかにして目覚めるのか？『シュヴァ』フリークには気になるところだね。

システム面ではあらたに導入されたマルチウインドウ・システムによって遊びやすさは倍増。戦闘関係では新たに空母と艦載機が登場して戦略の幅が広がったりと、ますます磨きのかかった『シュヴァ』サーガが楽しめるぞ！

◀大まかな指示を与えるだけで各艦は独自の判断で戦うぞ！

▲戦況は随時報告されるから、不利な時には素早く対応しよう！

▲ビジュアルも強化され、ドラマチックなストーリーを盛り上げてくれる！

▲指揮官の適性をしっかりつかんで、艦隊を運用するのが勝利の秘訣だ！

レーザースカッド

SLG　●シーツゥワールド☎03(5473)8986，ブラザー工業タケル事務局☎052(824)2493／PC98VM／9800円〔税別〕／発売中

海兵隊を指揮してハードな任務を完了させよ！

『野球道プラス』で通信ゲームというジャンルに登場したシーツゥワールドとブラザー工業。２社が協同で贈る『レーザースカッド』は、めずらしい英国産のソフト。しかも日英同時発売という注目株だぞ。

『レーザースカッド』は、数名の特殊工作員を指揮し、与えられるミッションをクリアしていくゲームだ。それぞれ独立した５つのシナリオが用意されていて、任務の目的、勝利条件はシナリオごとに異なっている。非人道的な実験を繰り返す科学者の暗殺、自軍基地の所在を記憶する敵コンピュータの破壊など、単なる攻撃任務とはひと味ちがった冒険が待っているぞ。

ゲームはエリアマップ上に配置された各隊員たちを個別に操作することで進む。このとき注意しなければならないのが各キャラの行動力を示すアクションポイントという数値だ。移動、武器交換、そして敵を攻撃することまで、とにかく何をするにも決められたアクションポイントが必要となる。しかも敵の位置は遭遇するまでわからないから、やみくもに歩き回ると行動力がゼロになったところを急襲されて一巻の終わり、てなことになってしまう。周囲の状況を確認しつつ細心の行動をこころがけないとなかなか勝利は見えてこない。また装備している火器の重量が行動力に影響を与えたり、距離によって命中率が変化するなど、つくりは細かく難易度も高い。対コンピュータの１Ｐモードのほかにプレイヤーが攻守を競う２Ｐモードもある。

◀メイン画面ではあちこちに配置された海兵隊員を個別に操作する

▲敵が行動中の画面。敵の位置は遭遇するまでわからない。不意打ちに注意

▲敵に接近。攻撃はこの射撃モードで行う。カーソルを合わせて狙い打ちだ

▲オープニングやイベントのグラフィックは妙にリアルで独特だぞ

AD&D®プールズ・オブ・ダークネス

RPG ●ポニーキャニオン☎03(3221)3161／PC98VM／12800円〔税別〕／2月予定

連作RPGの最終作、堂々の登場！

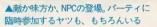
『コンピュータAD&D®』シリーズのRPG第1作として、『プール・オブ・レイディアンス』が移植されてはや3年。これに始まる、本格RPG 4部作の完結編が『プールズ・オブ・ダークネス』だ。最後の敵は手強いぞ！

第1作タイトルにあるレイディアンス＝輝き、今回のダークネス＝闇というわけで、タイトルからして意味深なこの作品。ストーリーは、第1作以来の舞台・フランという町から始まる。かつてこの町を救った冒険者たちの滞在中に、第1作以来この町を執拗に狙う邪悪な存在が、最後の企てを実行に移したのだ。悪の軍勢に占領されてしまう町。フランの運命は、今や冒険者たちのパーティに掛かっているのだ！

システムはもちろん前作までを継承。移動は、屋内・市内では3Dで、野外に出ると、2Dマップの上をパーティを表わす点を動かす形式だ。戦闘が発生すると、2Dタクティカルコンバットになる。連作の最終作だけあって敵は手強く、いきなりバジリスクやバンパイヤといった強敵が登場するぞ。これに対抗するキャラクターは、前作『シークレット・オブ・シルバーブレイド』からの転送も可能。高いレベルの魔法使いに、ファイアボールなどのマジックを、思う存分使わせてやろう。前作をプレイしていない人も心配御無用。キャラメイクしだいではちゃんと高いレベルのキャラが誕生してくれるし、難易度調節機能も用意されているのだ。本格RPGファン注目必至の作品だぞ！

◀ゲーム開始時から高いレベル魔法をビシビシ使って戦ってゆけ

▲数多くの戦闘、イベント、そして冒険が待ちうける世界なのだ

▲敵か味方か、NPCの登場。パーティに臨時参加するヤツも、もちろんいる

▲マップ表示、マウス・ハードディスク対応など、システムを細かく改良

麻雀三国志演義

TBL ●システムソフト☎092(752)5262／PC98VM／8800円〔税別〕／3月予定

SLGプラス麻雀で彩られる新・三国志ワールド

人気の三国志の世界にシステムソフトが今、新たな一石を投じる！　その名は『麻雀三国志演義』。SLGと麻雀が合体した異色のソフトだ。天下を狙う豪傑がぞくぞく登場し、なんと麻雀で雌雄を決するのだ！

プレイヤーが担当するのは曹操、孫権、劉備といったおなじみの面々。目指すは中国統一だ。ゲームを始めると紀元3世紀の中国を忠実に再現したメイン画面が現れる。一見オーソドックスなSLGと思いきや……、ところが戦争に突入すると突然麻雀シーンに切り換わるのだ。しかもこの麻雀が、普通の麻雀とはちょっとちがう。SLG風の味つけが随所に施されているのだ。たとえば、点数は2万5千点持ちとか、3万点持ちとかじゃなくて、それぞれの武将が指揮する兵士数を使う。豊かな国なら何万もの兵を集められるが、貧しければ兵士千人＝千点なんてハコ同然で戦うことになってしまう。また武将は、それぞれ知力や武力といったパラメータをもっていて、能力がツモや配パイにも影響するのだ。良い人材を集めれば多少の点数差など一気に逆転可能なのだ。ほかにも要害の地は地形効果によって点数が加算されたり、特殊なルールで戦わなきゃならないなど一筋縄ではいかない。確かな戦略眼と雀力を駆使して天下を掌握するのだ！　なお「フリー対戦モード」というオマケもついていて、登場武将から好きな3名を選び、一般ルールの麻雀を楽しむこともできる。いたれりつくせりのゲームなのだ。

◀合戦がわりの麻雀は本格的な4人打ち。気をひきしめてかかろう

▲ただ攻めまくってはだめ。人材を求め、時機を待つのはSLGの基本

▲たとえ兵力（持点）が少なくとも、武将の能力が高ければ大丈夫！

▲出てくる武将はもちろんおなじみの人物ばかり。キミはだれでプレイする？

チェルノブ

ACT ●電波新聞社☎03(3445)6111／X68000／4900円〔税別〕／発売中

驚異の人間発電所野郎が帰ってきた！

X68000にアーケード・ゲームの名作をつぎつぎと移植していく電波新聞社の「ビデオゲーム・アンソロジー」シリーズ。その第2弾として、データイースト社の異色のアクションゲーム『チェルノブ』が登場！ ちょっとアブない設定も話題となったこのゲームは、強制スクロールでつぎつぎと進み続けるマップを、ジャンプを駆使して切り抜けていくのだ。

ボタンを3つ使用するこのソフトには、なんとX68000にメガドライブ用パッドを接続できる特殊アダプターが付属してくる。だからスムーズな操作でプレイを楽しむことができるのだ！

▲『チェルノブ』といえば、なんといっても連続して繰り出す華麗なジャンプ技

▲振り向きざまの攻撃！ うしろを向いてもひたすら前へと走っていってしまうのだ

KU²フロントロー

STG ●ブラザー工業タケル事務局☎052(824)2493／X68000／2000円〔税込〕／発売中

捕獲した「KU」2匹で敵機を食いつくせ！

第9惑星系の小惑星に不時着した我が輸送船は、その星に住む奇妙な生物「KU」を発見し、捕獲に成功。果たして無事に地球に帰還できるのか!? パンサーソフトウェア開発のSTG『KU²』は、アイテムによって、自機がパワーアップ。武器はバルカン、レーザー、ミサイル（各3段階）に変わり、スピードも4段階に変化する。最大の特徴である2匹のKUは、弾避けのバリアーになるほか、敵をぱくぱく食べてくれる便利な生物。満腹にしてあげると、強力なエネルギー弾も発射できる強い味方だ。KUをうまく駆使することが、全4面クリアーのポイントだぞ！

▲KUはとにかく、よく食べる！ 口に入る大きさなら、敵機も弾もなんでもOK！

▲KUは強力なエネルギー弾を吐き出す！ 消化能力はバツグンだぞ！ 食わせろ！

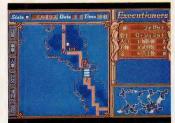
エクスキューショナーズ

SLG ●日本ソフテック☎0425(82)1502／PC98VM／価格未定／今春予定

部隊をすばやくまとめて、敵の城の奪え！

日本ソフテックの新作『エクスキューショナーズ』は、軍団を率いて大陸の覇権を争うファンタジーSLG。プレイはリアルタイムで進行していくのだ。

キャラクターたちが指揮する部隊を組み合わせてユニットを編成し、目的地をマウスで設定したら移動開始。大部隊となればなるほど戦力は高くなるが、移動速度も遅くなってしまう。そこで部隊の分割と合流を使い分けるのが戦略の重要なポイントとなってくる。

敵のユニットと接触したら、いざ戦闘。キミは敵の城をどんどん攻め落として、全土を制することができるだろうか！

▲部隊内の兵数が多ければ多いほど、画面に登場するユニットも大きくなるのだ

▲敵にも味方にも、個性あふれるキャラクターが勢ぞろいしているぞ

あにまーじゃんV3

TBL ●ソニア☎03(3399)1059／PC98VM／8800円〔税別〕／発売中

美少女と対戦麻雀！アニメもたっぷり

美少女グラフィックを得意とするソニアから、美少女アニメーションがたっぷりと登場する脱衣麻雀ゲーム『あにまーじゃんV3』が発売！ るみ、みやび、ゆみかの美少女三姉妹のなかから好きなタイプの女の子を選択して、1対1の麻雀ゲームに挑むのだ！ 麻雀に勝つごとに、美少女が洋服を1枚ずつ脱いでいくという、ちょっとHな脱衣シーンのアニメーションも見られるぞ。プレイヤーの最終目的は、麻雀で勝ち進み、お目当ての女の子と結婚することだ。麻雀ゲームとアニメタッチの美少女がお好きな人は、絶対買いの1本なのだ！

▲麻雀はオーソドックスな2人打ち。デフォルメキャラもカワイイゾ！

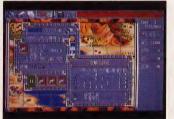
▲長女ゆみかの艶姿。するすると脱ぎ脱ぎするしぐさがミョーに色っぽいのだ！

蒼 鋼 伝

SLG ●ウルフ・チーム☎03(5394)5565／PC98VM／12800円〔税別〕／3月20日

湾岸戦争がモチーフのリアルな戦略SLG

好みのサイズやレイアウトで、情報のすべてをウインドウ表示できる、ウルフ独自のM-VIWSシステムを導入したSLGの第3弾！ 湾岸戦争をモチーフとした『蒼鋼伝』は、『斬II』でもおなじみのターン制（戦略、侵攻、戦闘フェイズ）でゲームが進行。『緋王伝』で用いた戦略システムに非リアルタイム制を併用したことで、じっくり考えるSLG本来の戦略性を重視。また間接的に関与する大国が存在するため、援助や武力介入などのイベントも発生する。自国が有利でも、軍事介入のために逆転する可能性もあるわけで、最後まで勝敗がわからないリアルな戦略SLGなのだ。

▲さまざまな情報を同時に見ることができるのも、M-VIWSの特徴のひとつ

▲出てくる兵器は、歩兵から戦闘機、戦艦まで現実にあるものばかりなのだ

デザート ドラクーン —砂漠の竜騎兵(仮)—

SLG ●ジャパンホームビデオ☎03(3486)0621／PC98VX／価格未定／6月予定

ポリゴン処理で魅せる戦闘シーンに注目！

ジャパンホームビデオのパソコンゲームソフト第2弾は、砂漠の惑星を舞台にした面クリア型SLG。ユニットは「ホバータンク」と呼ばれる浮上走行マシンだ。ポリゴンを使用した高速アニメ処理の戦闘シーンが見ものだぞ。といっても、プレイヤーが行なうのは、自動戦闘するホバータンクのおおまかな戦術の設定まで。戦闘中は、スピード感あふれる画面の観賞に専念できるのだ！ フィールドマップも、ポリゴンで3D表示。地形には高低があり、障害物の陰が見えなかったり、平原は見通しがよいなどと視界の設定も細かいぞ！

▲選んだユニットの視界にある状況が、遠近感にとんだ表現で画面に表示される

▲フライトシミュレーターでは忙しくてできない視点の変更を、たっぷり楽しめるぞ

ロジカル

PZL ●アスキー☎03(3486)7111／PC98VM／5800円〔税別〕／3月12日

頭だけじゃ解けないアクションパズル！

『ロジカル』は、的確な状況判断と素早いマウスさばきが要求されるかなり手ごわいアクションパズルゲームだ。

ルールは通路を通って落ちてくる4色の玉・マーブルを通路の途中にあるローターテーブルの4つのくぼみにはめていく。ローターテーブルは、同じ色のマーブルを入れると爆発し、時間内にすべてを爆発させれば面クリアー！ 面が進むにつれてマーブルを別の場所に移動させる「テレポート」、マーブルの色を変える「マーブルチェンジ」、決まった色のマーブルを入れなければ爆発しない「ハンディキャップ」が登場して難しさもアップしていくぞ！

▲出てくるマーブルの色はランダム。欲しい色がなかなか出ないときもあるのだ

▲面数が進むにつれて、ローターテーブルの数も増え、より複雑になっていく

エンチャンタ

AVG ●システムソフト☎092(752)5262／PC98VM／9800円／〔税別〕／発売中

謎解きに呪文……想像力で突き進め！

ゲーム界の老舗、インフォコム社の名作AVG『ゾーク』につづくテキストアドベンチャー『エンチャンタ』が、ついに上陸。『ゾーク』は宝探しがメインだったけれど、今回は、魔法を駆使して、邪悪な魔術師を倒すことが目的のファンタジックな物語だ。操作はコマンド入力のみだが、グラフィックが表示されない分、登場人物や情景などを自由にイメージすることができるぞ。進み具合いは、特定の行動を取るごとに加算されるスコアを見ればわかるようになっている。テキストAVGならではの奥深い重厚なストーリーなので、じっくり腰を据えてプレイしてほしい。

▲移動するのもコマンド入力。場所によっては、背景も雰囲気たっぷりに変化

▲想像力の許すかぎり、コマンドをためしてみよう！ 意外なこともできたりするぞ！

バーニング ドラゴン

STG ●ウィズ☎03(5688)1651／PC98VM／価格未定／今春予定

ひさびさの98版本格シューティング登場！

『モンスターメーカー』で勢いに乗る個性派ソフトハウス・ウィズから登場の本格派縦スクロールタイプのシューティングゲーム。自機のデザインや背景、面構成などは、じつにアーケードゲーム風で、見た目はとてもPC98版とは思えないほどのデキ。自機の装備はショットとボンバー。途中でアイテムを取ることによってパワーアップを図るほか、ショットを撃たずにエネルギーを溜めることによって、広範囲の敵を破壊する超ショットを撃つこともできる。魚介類風デザインのボスキャラや、アイテムを取った時に発声される楽しいサンプリング音声にも注目だ！

▲画面左上のゲージにも注目。ショットのエネルギーを十分に溜めて一気に放出だ！

▲1面のボスは巨大なメカ・カニ道楽（？）。足をヒクヒクさせながら迫ってくるぞ！

殺しのドレス3

AVG ●フェアリーテール☎03(3205)3685 PC98VM／7800円〔税別〕／発売中

意外な結末が待っている……

アダルトサスペンスAVG『殺しのドレス』シリーズも、はや第3弾目。今回の主人公は、渋谷第5分署・捜査一課の真柴刑事。男ばかりをターゲットに狙う謎の連続殺人事件の真意は!? 多彩な登場人物、意表をつく展開の連続に、キミはまたのめり込むぞ。

花よりダンゴ2

TBL ●アクティブ☎075(502)8063／PC98VM 7800円〔税別〕／2月10日／18禁

勝負の世界は厳し〜いのだ

花札ゲーム『花よりダンゴ』が、より楽しめるようにグレードアップ！ 花札部が活躍する学園を舞台としたコミカルなストーリーモードと、花札のチャンピオンを決める対戦ぬぎぬぎモードの、2種類のゲームが楽しめる。対戦相手が負けると脱衣するHなグラフィックも豊富。

億万長者III

SLG ●コスモスコンピューター☎048(258)4041 PC98VM／12800円〔税別〕／発売中

時流を読んで一獲千金じゃ！

リアリティたっぷりの内容で定評のある株式・投資シュミレーション『億万長者』シリーズの最新作が登場だ！

今回のゲームは5本のシナリオで構成され、謀殺された父の謎をといたり、恋人のために乗っ取り屋と戦うなど、今までとはひと味ちがうプレイ感が魅力なのだ。

エストリア

RPG ●ソフトプラン☎08669(3)8686／PC98VM 価格未定／4月上旬

魔界への門を封印せよ！

大魔術師によって封印を解かれた魔界の門から、魔物が続々侵入。主人公は神の御子として、門を再び封印するために旅立つ……。オーソドックスなタイプのファンタジーPRGだが、自動タクティカル戦闘時のアニメーション表示やサンプリング音声が、戦いを一層盛り上げるぞ！

王将位

TBL ●ビクター音楽産業☎03(3423)9268 PC98VM／9800円〔税別〕／2月19日

現在最速の将棋ソフト登場だ！

『王将位』は素早い思考速度と「3種類の駒デザイン」「対戦成績の随時記録」など、様々な機能がたっぷり盛り込まれた本格派の対戦将棋ソフトだ！ 自分の実力に合わせてコンピュータのレベルを10段階に設定できるし、「待った」もかけられるから弱い人でも安心だぞ！

ブロッククエスト

PZL ●ウィズ☎03(5688)1651／PC98VM 7800円〔税別〕／2月下旬

Hなブロック崩しに挑戦

あの懐かしいブロック崩しに、ちょっとHな物語をプラス。マップ上にある8人の女の子の家を選んで、ブロック崩しゲームに挑戦。面クリアーするごとに、女の子のグラフィックは変化し、3面クリアーすればHなシーンが見られるのだ。単純なゲームだけにハマってしまうぞ。

AMERICAN PARADISE

近ごろ、右を向いても左を見ても「これからはDOS/Vマシンだ！」なんて話題で盛り上がっている。おかげで、海外ソフトがずいぶん身近になったわけだけれど、日本国内のIBMマシンが増加するということは、日本のソフトがIBMマシンに移植される機会も多くなるということでもある。そこで今回は、海外マシンに移植されている（移植予定の作品も含む）日本ソフトをチェックしてみた。IBMマシンを手にいれて、日本でヒットした作品を逆輸入するのも楽しいかもね!?

日本から海外へ移植されるソフトの今後

先月紹介した作品のなかに、『コブラミッション』というソフトがあったのを憶えているだろうか。どうみても日本製にしか見えない異色の海外ソフトとして紹介したのだが、その後の調査でこの『コブラミッショッン』は、正真正銘、日本産であることが判明した。ごめんなさい。

それはさておき。日本のゲームソフトが海外に輸出されるケースというと、まずアーケードゲームの基盤の輸出が代表的だ。海外でゲームセンターに入ったら、店内のゲームがほとんど日本製だった、なんてことはめずらしくない。これに対してパソコンゲームの輸出（移植）は、マシンのちがいという壁に阻まれて、なかなか行われなかった。日本産のアーケードゲームを海外マシン用に移植、というコースはあっても、パソコンからパソコンへの移植という例はあまり見られなかった。ところが最近のDOS/Vマシンの普及によって、日本と海外のハードのちがいという障壁が取り払われ、いくつかのソフトハウスでは、すでにIBM版のソフトの開発にとりかかっている。なかでも注目したいのは、フェアリーテールの『天使たちの午後』のIBM版。アメコミ文化圏で、アニメ顔のHソフトがどこまで活躍するか、おおいに楽しみだ。

◀「コブラミッション」の日米両国のパッケージ比較。パッケージを見た限りではまるで別ゲーム？

日本ソフトが海外で発売されるルート

民族を超えた日本のパソコンゲーム

日本メーカー ➡ 海外メーカー

もっとも一般的なのは、日本のソフトハウスが海外マシン用に開発したソフトを、海外のソフトハウスに販売してもらうケースと、ソフトの開発から販売までを海外のソフトハウスに委託してしまうケース。前述の『コブラミッション』をはじめとして、右にあげた4作品がこの部類に属する。『AⅢ』や『プリンセスメーカー』といったヒット作は、海外でも大好評だったのはいうまでもなく、とくに『プリンセスメーカー』は、海賊版が当然の台湾で、正規版が販売された貴重な（？）作品という意味でも見逃せない。また、めずらしいケースなのは、スタークラフトの新作『スターファイア』だ。この作品は、日本のマシン用に作られたソフトの移植ではなく、最初からIBM用のオリジナルゲームとして制作される作品……つまり、日本で開発される海外ソフトなのだ。このパターンも今後もふえる可能性大だ。

A-トレイン

◀ご存じ、アートディンクの『AⅢ』。『シムシティ』のマキシスが移植版を販売

スターファイアー

◀スタークラフトの新作。98版とIBM-PC版が同時に開発中。日米同時発売の予定

台湾版プリンセスメーカー

◀中国語表記はなんとなく意味がわかってウレシイ。英語のソフトよりカンタン（？）

韓国版プリンセスメーカー

◀ハングル語がわからない人には、たぶんプレイは困難。とくに学問での昇級はムリかも

アーケード ➡ パソコン

日本で制作されたアーケードゲーム。上の『ダブルドラゴン』IBM-PC版もなつかしいアーケードゲームだ。なお人気の『ストリートファイターII』もAMIGA版はすでに海外で販売されている。

日本メーカーの海外進出

ソフトハウスのなかには、自社でIBM用ソフトを開発し、自社ブランドで海外で販売しているところもある。いまのところ「光栄」がもっとも精力的だが、今後はこの方式で移植ソフトを販売する会社も増えるだろう。

ランペルール

◀グラフィックは98と同じEGA。ちょっぴり見劣り？

▶内容も日本版と同じ。光栄歴史SLGシステムは万国共通

世の中の半分は女、というのも使い古された言葉だけど、事実にはちがいない。そこで、かわいい女の子がダ〜イスキな男の子、女の子、オジサン、オバサン、みんなに贈る特別サービス！バリバリのアイドルフェイスから、清楚な女神さま、フツーの少女まで、どこをとっても女の子だらけだぞ！

美少女と聞くと、ついついHゲームばかりを思い浮べてしまう人も多い、今日この頃。だけど、ただカワイイだけの美少女を脱がせたり、エッチしたりするゲームじゃ、なんかものたりなくって空しい。やっぱり、たかがゲームかもしれないけど、心の機微まで表現してくれるような、そんな女の子たちがカワイイ。

おもわずほおずりしたくなるほっぺた。つい引っ張ってみたくなる二の腕のやわらかさ。と女の子の肉体的なたのしみは、たしかに多い。けれど、さりげない仕草や、言葉にもやっぱりおなじだけの楽しさを求めたい！　そこで、女の子そのものを実感できる、代表作ともいえそうな、期待の新作3本を大紹介するぞ！

などなど、ゴタクをならべれば切りがないけど、いつでも本音はひとつ。そこでみんな、胸をはって宣言してしまいましょ、「女の子GAME、ダーイスキ」と。ほんとはそれだけ。

誕生

SLG	●NECアベニュー☎044(853)5580 PC98VM／価格未定／5月予定

新人オーディションで下位3人を獲得した弱小プロダクション。3人の担当マネージャーとなったキミは、与えられる予算内で、彼女たちを養成、トップアイドルに育て上げるのだ。養成にどれだけ時間をかけるか、どのタイミングでデビューさせるか、すべてはキミの判断しだい。3人の売り出しかたも、トリオやデュオ＋ソロ、ソロ×3とお好みのまま。当然、ほかのプロダクションからも、ライバルとなる女の子たちがいっぱいデビューしてくるぞ。キミのかわいいアイドルたちはこの厳しい芸能界を生き残れるかな？

トップスターをめざせ！アイドル育成ゲーム！

伊東

ちょっぴり男勝りの伊東ちゃん。16歳。この性格と気性のおかげで損することもあるけど、お芝居の才能は、なかなかのもの。

藤村

引っ込み思案な藤村ちゃん。17歳。バツグンの歌唱力をもっているけど、イマイチ押しが足りないのが難点。イイ子なのに。

田中

明るさ抜群、アイドルハマリ役の田中ちゃん。歌や演技はいまひとつだけど、とってもカワイイ。色気だってあるんだからね！

ああっ女神さまっ

思わず女神さまと暮らしたくなるデジタルコミック

AVG	●バンプレスト☎03(3847)6320 PC98VM／12800円〔税別〕／3月20日

月刊アフタヌーン誌で好評連載中のコミック『ああっ女神さまっ』。それを今はやりのデジタルコミック風にＡＶＧ化。ストーリーを十分に堪能してもらおうという配慮からゲームオーバーはなく、話はすいすい進むぞ。プレイ時間が短いんじゃないか、と思っているひと、心配御無用。マルチエンディングなので、異なったシナリオを何度も味わえるのだ。ベルダンディのやわらかな笑顔に会える日も近いぞ！

ベルダンディ

おおっ！　まさに〝女神さま〟といった感じのベルダンディ。才長けて、みめ麗しく、情けありという言葉通りの彼女。３姉妹の次女だがほかのふたりとくらべるとやはりいちばん女神っぽい。うちの下宿にもこんなひと（女神さま）がいてくれたらなあ。

ウルド

３姉妹の長女ウルド。いちばん過激な性格。普段はセクシーで大人の雰囲気をもつ彼女。なぜこんなにちいさくなっているのだろう？　でもちっちゃくなっていてもウルドはウルド。粗暴な性格は永遠に変わらないよーだ。

スクルド

３姉妹の末っ子スクルド（左)。女神さま、というよりもかわいい女の子、といった感じ。メカをつくるのが好きなんだけど、いつも失敗ばかりのトラブルメーカー。ゲームではどうなのかな？

おまけ

◀サブキャラも多数出演。右は悪魔のマーラー。左は森里の妹めぐみちゃん!!

▶原作、ゲーム両方の主人公、森里くん。プレイヤーは彼になって行動するのだ

スーパーリアル麻雀PⅡ&PⅢ

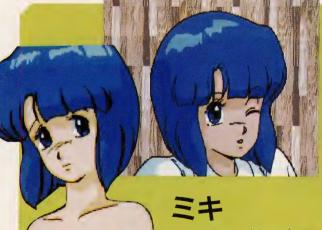
待ちに待った美少女麻雀ついにPC98版登場だ！

TBL	●ピング☎044(722)4682／PC98VM 12800円〔税別〕／２月中旬予定

大人気のアーケードゲームのPC98移植版。ゲーム自体は普通の脱がせ麻雀だが、はっきりした個性をうちだす３人のキャラの魅力はとびっきり。スーパーリアルなアニメーションも、アーケード版により近づいて、じつにキレイでなめらか。昨年のFM-TOWNS版にあったキャラの自己紹介モードも、附属のＣＤでたのしめるぞ。

ショーコ

いつでも元気いっぱいなのが、ＰⅡのキャラクター、ショーコ。脱ぎっぷりもじつに大胆で、気持ちいい。この娘と戯れるために、百円玉の山を築いた人も、きっといるはずだ。

ミキ

ミキは、静かなる雀鬼タイプ。妹カスミにくらべ、精神力も、運も、技術も（？）数ランク上。負けても淡々と脱いでいく姿は、その清楚な雰囲気とあいまって、じつに色っぽい。彼女を相手にするには、やっぱりそうとう強くなきゃだめだね。

カスミ

カスミちゃんは超元気なうえに、じつに無邪気。彼女が勝負に勝ったときにあげる「カスミ、勝っちゃった……」、というセリフが、ミョーに切なっぽくていい。

次回作決定！

フォア フラッシュ
Four Flush
原画・よしだけい

シナリオは『イーリス亭小夜曲』の菅沼恭司

長く続いた戦争と異常気象によって荒廃した地球の辺境都市「CITY」。お人好しの暗殺者・ジローへの依頼には、法外な報酬と軌道コロニー「カナン」の秘密、そして美しいバイオーグの少女が隠されていた　H・SF・アドベンチャー、よしだけいのグラフィックで登場！　乞うご期待！

スタッフ募集！

◆職種　プログラム／グラフィック／サウンド
　　　　シナリオ／企画／他、ゲーム作成全般
◆待遇　委細面談。勤務形態は応相談。社員、
　　　　アルバイト、外部スタッフ、外注契約可
◆詳しくは電話または封書でご連絡ください。
　TEL 03-3358-4862(月～金18:00～19:00)

アグミックス
〒160 東京都新宿区三栄町14番地 テラス三栄町D
TEL 03-3358-4862(ユーザー問い合わせ専用)
郵便振替口座　東京3-056150
加入者名　アグミックス

POWERFUL GRAPH

パワフルグラフ

電撃CFに、危ないヤツらが集まった

電撃ネットワーク

瀬能あづさ

●撮影／橋口リョウ　スタイリスト／佐藤千木　ヘア・メイク／瀬能あづさ　ヘア・メイクアシスタント／下端吉範

Talk Promenade

高橋里華
西野妙子
Qlair

大仁田厚

血を流しながらも戦い続ける男、大仁田が己れの人生観を本音でトーク！

OVA『イース 天空の神殿』

第2巻発売目前のOVA『イースII』。今回は、その気になるストーリーを先取り紹介

瀬能あづさ

石けんや入浴剤の贈り物は大歓迎

——今回の自分の写真を見てどう？

「そうですね〜、ハハハ(照れ笑い)。いや〜、ふだんきちんとした格好をあんまりしないですから。ラフが多いですからね」

——気持ちが変わる？

「なんかシャキッとしますよね。スーツとか持ってないんで。取材以外とかでは着たことがないし。でも、たまに着るといいですね。これからそろえようかな」

——ファンの子がプレゼントしてくれるといいね。

「ですね〜。でも、洋服はないでしょう。アクセサリーは多いんですけど。今、私が気に入っているプレゼントは石けんとか入浴剤なんですよ。まぁ〜生活品ですか、洗剤とかいろいろ……」

——『ザブ』。

「『ザブ』はないです。でも、『ママレモン』のリボンのついたのはもらいました。とくに女の子はよく気を遣ってくれて、そういうのをくれるんですよ」

——プレゼントの品も変わってきたもんだな〜。ところで、大好きなクルマの運転のほうはどう？

「まだ一度も事故ってないです。運転は得意なもんで。実家に帰るときなんかも高速使って行ってるぐらいですから」

——高速飛ばすとスカッとするでしょ。

「でも私、高速よりも山道や細道のほうが好きなんですよ。いろいろ動かしたりできるから。今乗ってるクルマはATなんだけど、基本的にはMTのほうが好きだし。だから四駆でいろんな所を走ってみたいんですよ」

アイドルから本格派歌手へ飛躍!!

——2月19日発売の新曲、これなかなか力強い歌だよね。

「そうでしょう。ハードとまではいかないんですが、けっこうノリノリの曲なんで、レコーディングも気合いが入ったぐらいですから。歌詞も『あなたじゃなければ』から〝強い女性のイメージ〟の歌を歌ってるんで、今度もカッコイイですよ。自分の気持ちに一致するものもありますしね」

——てことは、あっちゃんも恋をすると強い女になっちゃうのかな？

「いや……実際の恋愛になると、たぶん弱い部分が出てくとる思う……すごく女っぽくなっちゃうかもしれないし……。やっぱり男の人には守ってほしいし、ぐいぐい引っ張ってほしいですからね」

——今、流行りの冬彦さんタイプはどう？

「(すごくイヤそうな顔をした後)だめですね〜。はい」

——今年やってみたいことはなに？

「ライブ以外考えてないです。とりあえずは先月で終わっちゃったんですが、それ以降も今年はライブ中心に仕事をしたいと思ってるんです。ライブハウスでお客さんと一体となってノリノリでやれるなんて最高ですしね」

——ドラマとかは？

「いや、いいです、歌だけで。私、ちがうことをふたついっぺんにできないんですよ。納得できる仕事をしたいと思ってるんで、それだったら自分の好きな歌をやりたいですし。とくに今年はソロになって。その真価を問われる年なんで頑張らなければいけませんからね」

——歌手〝瀬能あづさ〟の飛躍を期待してます！

ノリノリの新曲は2/19リリース!!

左ページのインタビューで、あっちゃん自身も言っているように、2月19日にリリース予定のニューシングル「I miss You」は、ものすごくノリのいい曲なのだ。

作詩&作曲はTHE ALFEEの高見沢俊彦(作詩は三浦徳子と共作)。あっちゃんの魅力を十分につかんだうえでつくられた曲だけあって、聴きごたえおおいにアリ。とくに鋭くて甘いメロディはイイ。編曲は武部聡志。

▼「I miss You」1000円(税込)ポニーキャニオン ※C/W曲は「キスをして、恋をして」(作詩/森本抄夜子 作曲/羽田一郎 編曲/水島康貴)

●せのうあづさ:CoCoを卒業して、ソロで活躍中のあっちゃん。1月には大阪、名古屋、東京で9本のライブを成功させて、ただ今絶好調のアイドルだ。インタビューにもあったとおり、2月19日には新曲の『I miss You』をリリース予定。ラジオは文化放送「マイ・ブライト・ナイト」(毎週月〜金曜23時30〜40分)レギュラー出演中。

シングルのクリップ4本+1ビデオ化

もともと、ビデオクリップなんてTVやレコード店で流すものであって、ソフトに収録して売るようなものではなかった。けれど、ファンとしては、せっかくハイクォリティにまとまったビデオがあるんなら、手に入れたいと思うものだ。

需要あるところに、供給がある。と、いうワケで昨年リリースされたソロライブビデオに続いて、ビデオクリップ集「瀬能あづさ I.D.」がリリースされた。内容はあっちゃんのシングル曲(『もう泣かないで』『見つめていても』『君の翼〜だいじょうぶだから〜』『あなたじゃなければ』)4曲のビデオクリップ+1曲。プラス1曲というのはアルバム収録曲の『凍える Sympathy』。ストーリー仕立てで展開する10分ほどの作品。あっちゃんのアーチスト性がよく出ているのだ。

▲『瀬能あづさ I.D. AZUSA SENOU VIDEO CLIPS』25分 4500円(税込) ※レーザーディスクも2月3日にリリースされた

Talk Promenade

トーク プロムナード

今月も、トーク プロムナードはバラエティに富んだ顔ぶれで迫る。高橋里華、西野妙子、Qlair、そしてあの、血まみれプロレスラー大仁田厚。さらに電撃５誌のTV-CFにも登場した電撃ネットワーク。まさに、なんだかわからないニギヤカさなのだ。読んでてヨカッタ!!

お肉がダメなのにマックのCMに出てたんです!?

高橋里華

もともと、私は女優さんになりたくて芸能界に入ったんですよ。

女優さんって普段じゃできないことも経験できるし、いろんな人生が楽しめるんじゃないかなと思って。でも、モデルのときは自分ひとりでやってればよかったけど、お芝居の場合はまわりの共演者と息を合わせたり、間をとったりするのがむずかしくて、ずいぶん悩みました。

CMには４年間で50本くらい出演しましたけど、印象に残っているのは、私が苦手な商品のCMですね。じつは私、お肉がダメなんですよ。マクドナルドのCMのオーディションのときに「食べられません」っていったら「出してもいいから食べてみて」っていわれて、ホントにまずそうな顔して出しちゃったんですよ。でも出演することになっちゃって(笑)。

今は『マグニチュード10』で生放送の司会に挑戦してます。大変です。深夜番組なんで、眠いです(笑)。いつも台本を見ながらやってるって注意されるんですけど、説明したり紹介したりすることが多いので、もう開き直って楽しんでやってます。失敗しても笑ってごまかして、そのまんま東さんにつっこまれて終わり、みたいな(笑)。毎回テーマがちがうので、すごく勉強になりますね。

小田茜ちゃんといっしょに出ているドラマ『いちご白書』のほうは15歳の少女たちの目から見た家族や青春を描いていくストーリーなんですけど、私は茜ちゃんのお姉さんで、不倫と知らずに不倫をしているコの役なんです。役づくりっていってもそんな経験はないので、とにかく暗くしないように〝祝福されない愛だけど本人同士が愛し合ってれば〟と、明るく演じるようにしてます。

むずかしかったシーンは、そう、あったんですよ、初めてのキスシーンが(笑)。何回もNG出しちゃって。私のほうから迫っていくシーンなのでむずかしかったですね。茜ちゃん演じる妹とケンカばっかりしてるお姉さん役なんですけど、実際にひとつ歳下の妹がいるので、ケンカのシーンはけっこうラクですね。飼ってた犬が止めに入るくらい激しいケンカをしてたから(笑)。

今年は歌にも、挑戦の予定です。歌も大好きなので、やっと！　って感じでウレシイです。カラオケでは桂銀淑(ケイウンスク)さんが得意なんですよ(笑)。今井美樹さんとか浜田麻里さんとかも歌いますけどね。

これからは映画にも出てみたいし、もっとがんばっていきますので、まずは『いちご白書』と『マグニチュード10』を見てください！　よろしくお願いします。

◀「好きな女優はベット・ミドラー。泣くのも笑うのも思いっきりってところが好き」

▶「これからやってみたいのは悪女っぽい役。アクションものでで暴れてみたいな」

●たかはしりか:15歳でオスカープロモーションのオーディションに応募。あこがれの女優になるためのレッスンのかたわら、雑誌やCMでモデルとして大活躍。'92年にドラマ『…ひとりでいいの』で女優デビューを飾った。現在のレギュラー番組は、『マグニチュード10』(テレビ朝日系、毎週月曜日)の司会と、ドラマ『いちご白書』(テレビ朝日系、毎週月曜日)。エースコックの和風ラーメンなどのCMにも出演中。

▲プライベートで楽しみなのはドライブとショッピング。お給料は３歳の妹に貢いでいるとか

撮影／江尻宏明

ライブハウスに再挑戦したい！

去年を振り返ってみると、初挑戦をたくさん経験できた年だったと思うんですよね。いちばん印象に残っているのはライブハウスでのステージ。自分で歌うのももちろん、ライブハウスっていうものの中に入ったのも初めてで。すごく楽しいライブでした。お客さんとの距離が近いじゃないですか。私はお客さんの反応が見えないと不安になるタイプなので、ライブハウスみたいな場所はやりやすいし楽しいし。今年もまた挑戦したいと思ってます。

私生活ではゲームセンターに行きまくってました(笑)。世間ではUFOキャッチャーが流行ってたみたいだけど、私はF1のゲームが好きで、そればっかりやってました。スタッフの人たちと対戦するんだけど、けっこううまいんですよ。だから今年はぜひクルマの免許を取りたい。ゲームがあれだけうまければ、実際の運転もかなり大丈夫だと思うんですよね。

早いもので、14歳でデビューして3年。普通なら17歳はピチピチの高校生なんだけど、12歳でデビューした人なんかに会うと、自分がすっかり年を取ったように感じますね。まぁ、まだ大人ってわけにはいきませんけど、まわりの人にも『もう大人だよね？』って、扱ってもらえるようになったし、仕事をするたびに歌が好きになるし。今年も一生懸命がんばりますんで応援してやってくださいね。

西野妙子

●にしのたえこ／歌はもちろん、CM・ドラマでも活躍中。TBSラジオ『大川興業・西野妙子の学園の人気者』(毎週土曜日22時より）好評放送中。好きなテレビ番組がNHK特集とニュースという硬派な部分も持ち合わせている。

Qlairらしさを大切に、自然体でいきたいな

吉田亜紀「去年は締めくくりのクリスマスコンサートが大成功に終わったので、着実に進んで来れてるんだなぁってホッとしました」

今井佐知子「構成から衣装から、ひとつの世界が完成した！　って感じだったんです。私たちが〝雪の一生〟を演じたりしたんですけど、すごく不思議な感じで、ファンの人たちもびっくりしちゃったみたい」

井ノ部裕子「そのコンサートで新しい道がひらけたっていうか、また一歩進んだと思うので、今年もQlairらしさを大切にして、新しいことをどんどんやっていきたいですね。納得いかないものを作品として出しちゃったら自分たちも後悔するだろうし、お客さんもイイと思ってくれないだろうから、自分たちが本当にやりたいと思うことをベストな状態で出していけるといいな」

今井「私たちのやりたいこともだんだんはっきりしてきたし、スタッフの人たちにも恵まれているので、いろいろ話し合って、イイ作品をつくっていきたいですね」

吉田「今年は3月21日にシングルが出て、3月20日から全国15カ所という今までにない数を回るライブツアーがスタートしますので、1カ所1カ所でQlairという存在を残していけるようにがんばります！」

▲「免許がとれる予定なのでドライブに行きたいな」

今井佐知子

▲「ディズニー作品に凝ってます。『美女と野獣』に感動」

▲「新しい発見があったニュージーランドにまた行きたい」

Qlair

●くれあ：今井佐知子（いまいさちこ）、吉田亜紀（よしだあき）、井ノ部裕子（いのべひろこ）による乙女塾出身のサワヤカ3人組。'91年7月『瞳いっぱいの夏』でデビュー。'93年の夏にはデビュー2周年を記念して、7枚目のシングル発売と全国5大都市コンサートを予定している。まずは、3月21日発売のニューシングル（タイトル未定）を聴いて、ライブツアーで盛り上がろう！

撮影／江尻宏明（西野妙子）、木村卓也（Qlair）

一生懸命やるってことが、人間の本質だと思うんです。

平成元年10月、何が飛び出すかわからないプロレス団体、ＦＭＷを旗揚げし、以来プロレス界のみならずＴＶ、雑誌でも大活躍の大仁田厚。昨年も自衛隊基地での試合、日本初のファイヤーデスマッチ、関ヶ原でのタイガー・ジェット・シンと戦い、と多くの人びとの注目を集めた。その大仁田が人生観、みずからの戦いのテーマについて語ってくれた。傷だらけになりながらも戦いつづける大仁田厚の本音トークにキミは何を感じる⁉

大仁田厚

▲「オモテに出る文化はたしかにキレイですよね。なんとか何代めとか文化何とか賞とか……。歴史に残るわけですよ。だけどね、俺はウラの文化のほうがおもしろいと思うんですよ。プロレスはある部分でウラ文化なんです。見えない部分があるから。〝関節技が決まりました〟っていったって痛さは第三者には伝わらないんですから」

▶「デスマッチは香港映画が基礎なんです。最近低迷してるけど、一時の香港映画のパワーってすごかったですよね？ ハードなアクションはもちろんなんですけど、俺はその中にパワーを見たんです。まさに雑草が立ち上がろうとするね。俺らぁ裸一貫だぞバカヤロウ！ アメリカぁ？ ハリウッドぉ？ この野郎、ふざけんな!! そういうパワーを感じたんです」

▶「テキサスのアマリロからサンアントニオまで運転してた時なんですけど、ずーっと向こうのほうから竜巻がやってきたんですよ。あたりがまっ暗になっちゃって……。その竜巻を抜けてから右見て左見ると、すごく広大なんですよ。視界をさえぎるものがまったくないんですから。そのとき、ふと日本人ってかわいいなって思ったんです。そういうアメリカの大きさを知らずに戦争をしかけたんですから。戦争に賛成じゃないんですよ。ただ、当時のパワーって現代の日本人が忘れてるものじゃないかって……」

◀「プロレス界は今、乱立15団体。これからも増えて行くでしょう。ある部分で、みんなデスマッチに走りすぎてる。でも、デスマッチは、何を表現したいか、伝えたいかというポリシーがないとグロの世界に突入しちゃう。デスマッチはグロになっちゃダメなんです」

俺、今年、年男なんですよ。昭和32年生まれ。俺らの世代って妙に屈折してるんだよね。32年って学生運動とかを知らない。闘争の世代じゃないんです。ちょうど高度成長に向かってさあ……。だけど古いものも残してて、人に気を遣ったりしちゃってね。俺たちより下の世代の人たちって、人に気を遣うとか立てるとか、あんまりないでしょ。たしかに日本人ってかっこ良くなりましたよね。だけどさぁ、日本人には日本人なりのカスタムがあるわけですよ。やっぱり目上の人にあったときに呼び捨てにはできないわけですよ。逆に自分より10歳も下の奴に〝大仁田！〟とか言われたらムッとするじゃないですか？ そういうことは自分ではできないわけですよ。そういうことを排除してまで俺は生きようとは思わない。相手にすれば、気を遣ってるとか思ってるかも知れないけど、俺、最低のルールだと思うんですよ、日本人としての。そういうことをね、俺たちの世代が下の人たちに伝えなきゃいけないと思うんです。

今の時代ってかっこ良いものばかりを追いすぎちゃってる。これはマスコミのせいでもあるわけですよ。かっこ良いものばかり追いかけて美化して……。でも人間ってかっこ良いばかりじゃない。『努力』って言葉が死語になりつつありますよね。でも、それを今、よみがえらせないと。俺は、ひとつのこと、自分のやりたいことを一生懸命やるっていうことがある部分で人間の本質だと思うんです。一生懸命やってるヤツにツバを吐きかける……、そんな世の中はクソ喰らえですよ。

俺は'93年をメチャクチャハチャメチャに生きてみようとも思ってます。うん、それが大仁田厚に課せられた使命だと……。やっぱりお客さんにはおもしろいものを見せたいですよ。FMWは、女子あり、デスマッチありの何が飛び出すかわからない団体です。そういうおもちゃ箱の世界、いろんなものを集めた世界を見せたいです。でも、やっぱり、俺が輝いて輝いて輝きまくってないと……。一般ファンとプロレスファンを巻き込んだ台風、それくらいのパワーがないと激動の'93年は生きて行けないでしょう。

FMW、'93年の戦いは、１月５日に後楽園ホールでスタート。翌６日には大仁田とターザン後藤がノーロープ有刺鉄線デスマッチで激突した。この試合は、最近プロレス界で乱発されているデスマッチに対し、〝遺恨なしで観る人に感動を与えるデスマッチ〟として組まれたもの。試合は17分49秒、ノックアウトで後藤選手の勝ちとなったが、有刺鉄線に傷つき、何度もダウンしながらも立ち上がった大仁田選手の闘志は観客の心に〝一生懸命やることの大切さ〟を訴えかけていた。

FMWの２月のシリーズ『烈火'93』は２月９日に島根・浜田市民体育館で開幕。九州地区を中心にサーキットする。くわしいスケジュールはFMW、☎03(5496)0671まで

撮影／江尻宏明

そういえばやってた 電撃5誌のCFにも登場

電撃ネットワーク

南部虎弾

12歳年下の妻と暮らす、ダチョウ倶楽部元リーダー。大学中退後2年間、ボランティア活動をしていたという彼は、この世界に入っていなかったら自衛官になっていただろうと語る39歳だ。

創刊号で明らかになったように『電撃王』はじめ電撃5誌の"電撃"という命名には電撃ネットワークなる超娯楽4人組の存在がからんでいたといわれる。そのせいか、電撃5誌のTV-CFにも起用された電撃ネットワークとは、いったいどんな連中なのか!?

本能の命じるまま、アブナイおもしろさをめざす!!

「♬でんげきでんげき」。緊張感のないコーラスとともに始まる15秒のTV-CFを、君はもう見たろうか？　去年の暮れから今年の1月にかけてオンエアされた『電撃王』『電撃スーパーファミコン』『電撃PCエンジン』『電撃コミックGAO！』『電撃メガドライブ』以上電撃5誌のCFだ。

原始人のかっこうをして（CF見た人、あれは原始人だったんだよ）いる4人組はご存じ"電撃ネットワーク"。今となってはなつかしいフジTVの『オールナイト・フジ』で名をあげたパフォーマンスグループだ。

そのネタは「マジック一気飲み」「打上げ花火450連発」「ドライアイス大好き男」「ふとんパック男」「消火器山海塾」「モヒカン燃やし」などなど。名前だけでその内容は一目瞭然というネタもあるし、さっぱりわからないというネタもある。が、ひとついえるのは、どれもキケン、ということだ。どれくらいキケンかというと、TVではオンエアできないくらいキケンなのだ。

▲撮影秘話②：電撃ネットワークの面々が、収録したばかりのカットを見る。原始人の扮装のまま、素になっているのがマヌケだ

▲撮影秘話①：CF冒頭で"電撃創刊"の4文字が突き破られるカットの収録風景。見てのとおり、タネも仕掛けもない原始的な作業であった

大川興業もそうだが、若いお笑い芸人の本当におもしろいネタは、まずTVでは放送不可能だ。だから、不遇な彼らを支えてくれるのはやはり、ライブに来てくれるファン、ということになる。

それでも彼らの人気は芸能界でも高く、よく芸能人に「じつはファンなんです」と声をかけられるという。ただ、この"じつは"というのが気になる。「ファンだってことは、いつもは隠していなきゃならないような恥ずかしいことなのか？」（某関係者）と、彼らの悩みは深い。

一方、"電撃"という雑誌名については「黙って使われたらムッとしてたかもしれないけれど、CFの仕事をもらって小金も稼がせてもらったからいい」（同関係者）んだそうで、いたって安直だ。ネタを考えつくのもカンタンで、金物店やら雑貨店へ行くと、自然に思いつくのだそうだ。なにしろ「危険ですから絶対にやらないでください」なんて注意書きを読むと、ムラムラとやりたくなるという。彼らの本能は、自然におもしろいことに向かうらしい。磁石が北を指すように。

三五十五

以前は生命保険に入っていたが、掛金が払えなくて解約。それっきり、入れそうもない（彼らの掛金は職業柄高い）。マンザイのグループをいくつか替えている彼は、現在、ダチョウ倶楽部との密接な関係を疑われている。お笑い界再編の動き？

▲撮影秘話④：電撃各誌の表紙撮影風景。これもタネも仕掛けもない

ギュウゾウ

空手初段、柔道2段の猛者、ラップも得意。某大学の応援団長であったが、OB会を除名されたというウワサもある。プロフィール資料の略歴の欄には、"夕焼け番長"と記されている。意味不明。

▲撮影秘話③：このとき、クツにはタッグが付いたまま。NYの流行をマネして以来、やっているが、カナダでは万引き扱いされた

ダンナ小柳

大澄賢也（小柳ルミ子の夫）に似ているのでこの芸名をつけたという。身長192cmの威丈夫で、体技芸の達人。ポケベルの使用料も払えず、実家から送ってもらったコメを売ってしのいでいるらしい。

電撃推参!!

撮影／江尻宏明

POWERFUL GRAPH 特別編

アドル、リリアの一行にフィーナ、レアの2人が合流。役者が勢揃いして、OVA『イースⅡ』第2巻はストーリーの核心部へと迫る。今回は誌上先行ストーリー紹介をお届けしよう。

感動倍増の第2巻!

役者が揃いストーリーも佳境に

魔物の支配を絶対のものとし、地上の存在すら信じてくれないイースの人々に、悪魔の使いとして捕えられてしまったアドルは、リリアに助けられ村を逃げ出した。かろうじて追手を振り切った2人は、村人から禁断の地と恐れられているノルティア氷壁に身を隠すことを決意する。途中アドルの話をとりあえず信じる村人のサダたちとも合流した一行は、氷壁手前の神殿でレアとフィーナの2人の女神に出会った。久しぶりの再会に話のはずむアドルと2人の女神たち。そして話題に入れずたき火の炎を見つめるリリア……。

3人の女性たちを残してアドルたちは氷壁を目指した。ところが残された3人の前に突如魔物の影が現れる。彼女たちの運命は？　アドルは助けに来れるのか？

続きはビデオで！

●第1話のあらすじ
レアとフィーナの二人の女神に導かれ天空のイースに飛翔したアドル。そこで彼が見たのは、魔物の支配に屈服する人々。地上から来た異邦人として絶望と孤独に悩まされる彼だがリリアとの出会い、魔物との戦いを通じて運命を切り開いていく。

別れた一行に、魔物がしのびよる

▲このピンチをどうやって切り抜けるのか？

ビデオ（角川書店）・LD（キングレコード）同時発売、各巻30分／カラー／ステレオHiFi定価5,800円(税込)。第1巻「失楽園」…発売中。第2巻「世界果つるところ」…2月24日発売予定。第3巻「彷徨、そして迷走」…4月21日発売予定。第4巻「運命の流れる中で」…6月23日発売予定。キングレコードのビデオは上記より1カ月遅れでリリース（第1巻…発売中。第2巻…3月17日、第3巻…5月、第4巻…7月）。

アフレコ取材メモ

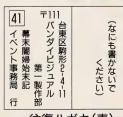
草尾毅さん（アドル）：ゲームファンもアニメファンの人も楽しめる娯楽作品です。2巻もヨロシク！
三石琴乃さん（リリア）：2話ではリリアにやきもちみたいな感情が出てきます。女の子の微妙な心の揺れ具合いに注目してください。
高山みなみさん（フィーナ）：3人の女性が揃うシーンが見どころです。
本多知恵子さん（レア）：フィーナはアドルから身を引いたようだけど、レアは茶目っけたっぷり。

▼写真左から、高山みなみさん、草尾毅さん、三石琴乃さん、本多知恵子さん

サイレントメビウス外伝 『幕末闇婦～』試写イベント決定

麻宮騎亜先生の大ヒット作『サイレントメビウス』が、幕末が舞台の時代劇として実写ビデオムービー化されたというニュースは前号でお伝えしたとおり。今回はその完成を記念したイベントが、3月20日、東京・護国寺の天風会館で開催されるというお知らせだ。イベント当日は、本編の先行上映はもちろん、脚本・監修の菊池通隆さんと監督の河崎実さんのトークをはじめ、本編に出演している松井菜桜子さん、本多知恵子さん、川村万梨阿さんの3人で結成されたThe Rippleのミニコンサート、おまけに来場者へのプレゼントコーナーと、盛り沢山の催しが予定されている。参加希望者は右下の記入例を参考に、必ず往復ハガキで申し込んでいただきたい。締め切りは2月28日必着。抽選の結果は応募者全員にイベント開催1週間前までにお送りする。なお、応募についての問い合わせは受け付けていないので、くれぐれも間違いのないよう、必要事項をもれなく記入して応募してね。

▲超娯楽大作に仕上がった『幕末闇婦始末記』。レンタルは3月22日から、発売は4月22日予定。

▼イベントに来てくれる、The Rippleの3人組。左から、川村さん、本多さん、松井さん

41
〒111 台東区駒形2-4-11 バンダイビジュアル 第一製作部 幕末闇婦始末記 イベント事務局 行
（なにも書かないでください）
＝往復ハガキ（表）＝

41
※あなたの住所、氏名を書いてください
①住所 ②氏名 ③年齢 ④職業(学生) ⑤電話番号 ⑥どの雑誌を見て応募したか
＝往復ハガキ（裏）＝

神々の見えざる手

初お披露目

セクシーショット

パーティーソフト イメージ キャラクター
〈パーティーガールズ〉

EMIちゃん&AKEMIちゃん

『BEAST(ビースト)Ⅲ』ワンポイントアドバイス付き

美少女図鑑

PREMIUM2
〈プレミアム2〉

美少女オーディション
アイドルを探せ!

Queen's Library
〈クィーンズ ライブラリー〉

CAT'S PART1
〈キャッツ パート1〉

Mウーンライト ちゃんリンしゃん
G.R.-グラヴィティ・レスポンス-
妖幻道夢
Ripple Cafe
〈リップル カフェ〉

ゲームパラダイス連動企画

同級生
〈今月の成果〉

ここをハサミで切ってネ

18禁 (18歳未満お断り)

PREMIUM2

シルキーズ　☎03(5386)1150　AVG

PC98、X68000、FM-TOWNS／発売中／7800円(税別)

シルキーズの新作『PREMIUM 2』は、1本のソフトの中に4本のシナリオが入っているオムニバス形式のAVGだ。コマンド選択により、つぎつぎと女の子たちとエッチな出会いが起こってゆく個性的なシナリオが用意されている。

『ＯＬ物語』は、就職活動中の大学生が主人公。先輩の会社へ訪問すると、そこには受付嬢から社長秘書までバリバリのキャリアウーマンがいっぱい。口説き落として、エッチしてしまえ！『病院物語』では、老齢の院長先生として、女医さんや看護婦さんにイタズラするというシナリオだ。ただし、怖い婦長さんに見つかるとゲームオーバーになってしまうぞ。

『風俗物語』は、そのものズバリ、風俗嬢がお相手するのだ。18歳になったばかりの主人公の下半身はビンビン。ストリッパーからソープ嬢、ホステス、Ｓの女王様まで、まとめてオーライだ。『南米探検物語』は、南米の秘宝を探す冒険家になって、女ばかりの種族に助けられる物語。なにしろ男は、主人公ひとり。こんな天国みたいな場所ならいつまでもいたくなっちゃう⁉

※写真は開発中のものです。製品版はもっと美しいグラフィックになる予定です（談：開発者）

美少女オーディション アイドルを探せ!

サンタ・フェ　☎03(3920)9743　ETC

PC98VM／発売中／7800円(税別)

登場する美少女は32人！　グラフィックス総数は130枚！　これはディスク丸ごとを、すべて有名作家による美少女グラフィックスで埋めつくしたソフト。プレイヤーは、オーディションの審査員となって、彼女たちに点数をつけてゆくのだ。

CAT'S PART 1

18禁（18歳未満お断り）

Cat's Pro.　☎03(3360)6786　AVG

PC98VM／2月26日発売／7800円(税別)

妖精の王女に頼まれて、妖精国のつぎの後継者となる女の子を探すため、主人公は動物の姿で8つのパラレルワールドを旅するというAVG。15種類のアイテムを操って、11人の女の子たちのなかから後継者を見つけ出せ！

Queen's Library

カクテルソフト　☎03(3205)3685　RPG

PC98VM／3月中旬発売／9800円(税別)

5話構成のオムニバスによるアクションRPGソフトだ。プレイヤーは、ロングラード大陸を舞台に、エトランゼと呼ばれる傭兵の一員として、モンスター退治や人助けをしながら、次第に大陸全土を包む陰謀の核心に近づいてゆく……。

Mウーンライト ちゃんリンしゃん

♥楠木絵里花
◀華道が得意な絵里花ちゃん。責任感のある礼儀正しい人が好みなんだって。キミは条件に合うかな？

♥マリテス・オレアード
◀フラワーアレンジメントに凝ってるとか。バラの花のような情熱的な人を募集中

G.R.-グラヴィティ・レスポンス-

▲妖怪から助けられた女の子だが、今度は主人公にイタズラされる。一難去ってまた一難……

▼Seeker

▼館の主、倉敷君江に調教される下宿人の松本育美。ああ、危ない世界だぁ

▲倉敷家のメイド北山初恵も、君江のマゾ奴隷として……

♥真道寺麗夢
▶妖怪退治にミニの着物姿……この格好を見て『ドロロンえん魔くん』の雪子姫を思いだしたのはオイラだけかな？（笑）

▼がっつまんの思春期万万歳

▶ガンツ先生の放ったビームを浴びた紀子ちゃん

▲ガンツ先生の出す問題に正解すると、ご褒美としてエッチなグラフィックスが見られるのだ！

♥コーン

▲敵の妖怪も、もちろん女の子キャラだ。スポーツやアニメ・ゲームなどの問題でキミの頭脳を試してくる

♥麻生ゆかり
▼5人のボスキャラのところには、さらわれた女の子たちが捕らわれている

妖幻道夢

Ripple Cafe

▼ORCHESTRA HIT

◀未来社会で、アンドロイドと暮らす女の子だぞ

▶このシナリオでゲームオーバーを迎えると……

◀彼女のような霊媒師の恋人を持った不幸な男の話だ

▲LIFE IN NEVOUS
▼MAZE DUNGEON

▶正統派のファンタジー。主人公の戦士タスクが助ける女の子だ

18禁（18歳未満お断り）

Mウーンライト ちゃんリンしゃん

ディー・オー ☎0466(28)7477 ETC

PC98VM／2月11日発売／6400円（税別）

マニア・おたく・カルトの3段階の難易度レベルで挑戦するクイズゲーム。キミは、政治経済などのニッケイコースと、芸能・アニメ・ゲームのトウスポコース、どちらが得意？

18禁（18歳未満お断り）

G.R.-グラヴィティ・レスポンス-

天津堂 ☎06(644)6470 AVG

PC98VM／発売中／6800円（税別）

天津堂の2つの個性が爆発。辺境惑星で3人娘がクイズに挑む『がっつまん～』と、館のなかでマゾ女性を調教する女主人公のAVG『SEEKER』の2本のゲームが入っている。

18禁（18歳未満お断り）

妖幻道夢

ポニーテールソフト ☎0722(85)2060 ETC

PC98VM／2月下旬発売／6800円（税別）

日本全国の神社の注連縄が切れ、世界に飛び出した妖怪たちを封印するため、ふたりの男女ペアが、クイズで戦う美少女ソフト。美少女妖怪をキミの雑学知識で攻略しよう！

18禁（18歳未満お断り）

Ripple Cafe

ガルーダ ☎052(252)7381 AVG

PC98VM／3月発売／7800円（税別）

新星ソフトハウス『ガルーダ』の第1作目は、ファンタジーからホラー、SFと3本のシナリオが入ったオムニバス形式のAVGだ。それぞれまったくちがった個性が味わえるぞ。

同級生

あのコを立てれば、このコが立たず……まことにHの道はキビシーもの。『同級生』は、その険しき道をキワめるソフトなのであーる！

今月の成果 トラ、トラ、トラ……われ、7人斬りに成功せり!!

そんなワケで今月は、『同級生』に登場する14人の美女のうち、ぬぁんと半数の7人とヤッちゃったんだぞ、バカヤロォー！　お嬢サマの舞ちゃんからオテンバ娘の美沙、あげくのハテには人妻の麗子さん、親友のカノジョであるくるみちゃんまで押し倒しちゃう鬼畜ぶり。そう、Hの前には友情も道徳も、すべてブッ飛ぶのであるよ。

このゲームにおける必勝法とは、「天使のようにやさしく、悪魔のように非道に」口説きまくること。これは、そのまま現実にもピシャリとあてはまる真実だ。女は、やさしくて悪い男に弱いのである。

こうして、甘いコトバにほだされて、カラダを投げ出した7人の美女たちのアラレもない姿……今夜のオカズはコレで決まりだ！

仁科くるみ

◀▼親友・一哉の恋人。触れてはならぬ禁断の花である。ああ、それなのにラブホテルに連れ込んで、縛ってヤッちゃう俺って、鬼畜だぁ〜っ

黒川さとみ

▲▶喫茶店でバイトしてる同級生の女の子。彼女の意外な秘密を知ったオカゲで、意外なHをさずかった俺。ぐはははは、漁夫の利じゃ!

桜木舞

▲▶クラスのアイドルにして憧れのお嬢サマ。夏休み最後の思い出に、ズッコンズッコンやらせていただきましょ〜〜〜〜っ!

佐久間ちはる

◀▼イケイケギャル（死後）かと思いきや、意外と家庭的な面もあってドッキリ。でも、食卓で大股開きのセックスは、さすが年上のキャリアを感じたぞ

斎藤亜子

▶▼ウブでおカタイ薬局の娘。こーゆーのに限って、一度味をシメたら、とことん濃厚である。チ〇ポがいくつあっても足りんわ

真行寺麗子

◀▼隣の家に住む人妻。男としての初体験は、ぜひ、こーゆー熟れた女にお願いしたいモノだ。乱れ方がまた、たまらん！

田中美沙

◀男まさりのスポーツ少女。だが、根はカワイイ女の子なのだ。恥じらいながらも保健室で……ごっつぁん!

●エ・ル・フ☎03(5306)9022/PC98VM・発売中/X68000・2月10日/FM-TOWNS・3月25日/各8800円(税込)

バーディーソフト イメージキャラクター 決定

パソコンゲームの『BEAST』から アイドルがデビュー！

バーディーソフトの人気シリーズ『BEAST』から、アイドルが誕生したぞ！　この作品のイメージキャラクターとして、240人（！）もの女の子たちのなかから選ばれたのが彼女たちなんだ（ちなみに左側がEMIちゃんで、右側がAKEMIちゃんね)。正式なデビューは春……なんだけど、本誌ではデビュー直前の彼女たちを〝独占先取り特写〟することに成功しちゃったのだ！　現在はまだ、ふつうの女の子でしかない(!?)彼女たちの初々しい姿を、よーく見てほしいな！

彼女たちは、春に発売が予定されているTOWNS版『BEASTⅢ』に、声優として登場することも決定しているんだ。琴音ちゃんの声をAKEMIちゃんが、小須賀詩織ちゃんの声をEMIちゃんがそれぞれ担当するんだって。そういわれてみればEMIちゃんは詩織ちゃん同様に活発そうな女の子だし、AKEMIちゃんは琴音ちゃんみたいに大人っぽいイメージを持っているもんね！

彼女たちへのファンレターは、電撃王編集部「神々の見ざる手・ファンレター係」で受け付けているよ！

★バーディーガールズ・デビュー記念★

『BEAST(ビースト)Ⅲ』 ワンポイントアドバイス

●バーディーソフト☎03(3691)4063／PC98VM・発売中・7800円(税別)／FM-TOWNS・3月下旬・8800円(税別)

ポイント1 ゲーム序盤にやるべきことは？

ここではポイントとなることをかいつまんで紹介していこう。

体育館ではチアガール全員と話すこと。チアリーダーの真上にいる子と話すには、上から近づいた方が楽。

上の方のクラブ棟内に、詩織の所属しているクラブの部室がある。ここで話を聞いたあと左隣のシャワー室に行くこと。恵子を追いかける形で女子寮に入れるようになるぞ。

意外に見落としそうなのが、文学部内でのイベント。ここで女の子とぶつかっておかないと、図書館に入れないのだ。

▶体育館にいるチアリーダーとも話をしよう

▶シャワー室には何度か足を運ぶ必要があるぞ！

▶彼女の部屋は最上階。途中の階は無視してOKだ

▶彼女とは文学部と図書館で出会うことになるんだ

 ●撮影／倉部和彦、中嶋勇一　スタイリング／奥田ひろ子、丸山さえ美　Ｈ＆Ｍ／下端吉範、咲川倫子　衣装協力／アルファベッドクラブ、サマンサモスモス

彼女たちのことをもっと知りたい！

かわいい女の子がふたり、今春にデビューするぞ！　彼女たちは『BEAST』シリーズのイメージキャラクターに選ばれたシンデレラガール。まずはじっくりとご覧あれ♡

現在ふたりは歌などの猛レッスンを受けている真っ最中。ボイストレーニングに週３回通ったり、ダンスの勉強を始めたりと、忙しい日々を送っているんだ。

身近な女の子が少しずつアイドルに変わっていくところを見ていられるなんて、なんかうれしいよね。彼女たちには本当にがんばってもらいたいな！

３月25日に発売される彼女たちの記念すべきデビュー作(『BEASTⅢ』のＣＤ）にはそれぞれ１曲ずつソロの歌が入るんだって。こちらの方も楽しみだね！

♥AKEMIちゃん

本名は鎌田朱美。160㎝、スリーサイズは順に80、58、82。スポーツと歌うことが大好きな、大人っぽい女の子。好きなゲームは『ドクターマリオ』。

♥EMIちゃん

本名は相生恵美。161㎝、スリーサイズは順に80、59、87。ゲームが大好きなとってもかわいらしい女の子。なかでもお気に入りは『ドクターマリオ』とシューティング全般。

イベントも行われるぞ!!

３月27日（土）に、東京は銀座の山野楽器本店の７ＦにあるJAM SPOTで、「G.M.MEMORIAL COLLECTION」というイベントが行われる。このイベントにわれらがAKEMIちゃんとEMIちゃんのふたりも参加するんだ。彼女たちのことが気になってしょうがないキミは、ぜひ会場までふたりに会いに来てね！

〈問い合わせ先〉

くわしいことは「バーディーソフト・ユーザーサポート（☎03(3796)7370)」の春ちょびんさんまで！

※「神々の見えざる手」では今後もAKEMIちゃんとEMIちゃんのコーナーを常設して応援していくぞ！　次号ではすっごい写真も紹介しちゃうのでお楽しみに！

ポイント2 中距離走に勝つためには？

プールの近くにいる女の子と話すと、強制的に中距離走のイベントに入ってしまう。だが、何回続けてチャレンジしたところで、勝つことはできない。

ここは食堂に何かを飲みに行くこと。写真を見てもらえばわかるように、琴音がいきなりトレーニングを始めるのだ（ミョーにかわいいぞ！）。

しかし、これだけではまだダメ。今度はテニスコートへ行って、３人の会話を聞いてこよう。

ここまできたら、もう一度中距離走にチャレンジ！　ほーら、今度は勝つことが……できないんだよねぇ。でも、いままでやったことを繰り返せば、いずれは勝つことができる。あきらめずにがんばれ！

▲彼女に勝てるようになるには、まだまだ時間がかかる。何度もトライしよう！

◀食堂で飲み物を飲むと、琴音がいきなり……（笑）

◀意外にも、ここでの会話が重要なポイントなのだ！

ポイント3 男子寮内に入れなくなったら？

男子寮内にあるマンホール（地下道）に行きたくとも、大橋が入口にいて入れない。いくら待っても彼は動く気配を見せないのだ。となれば、もう琴音だけの力ではどうしようもない。ここは素直に助けを求めることにしよう。目的地は女子寮の最上階……そう、恵子のところだ。彼女に事情を話せば裏のルートを教えてくれるぞ！

なお、家政学部内でマップを、また教会～事務所で懐中電灯を、それぞれ入手しておくこと。あとで困らないようにね！

◀逃げたはいいけれど、今度は入れなくなっちゃったで、

◀恵子の助けを借りることで、無事に入れたぞ！

ポイント4 その他の注意事項は？

洋館へ入るには、建物の周囲を調べればＯＫだ。地下道で合流した詩織が窓を叩き割ってくれるぞ！

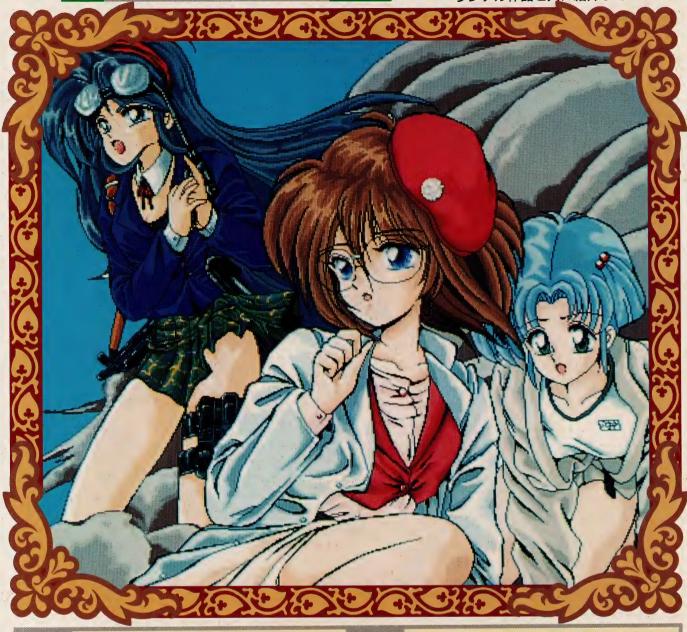
洋館内では、ひとつ残らず部屋を回ること。１階の階段左にある部屋は、重要なポイントのひとつ。２回は入るようにね。

また、カバンを持って逃げたネコを捕まえるには、逃げた方向に執着しないことが大切だよ！

イラスト／雛あびる

CGアートギャラリー

作品No. 1

ゲームのCGは見知っていても、作者は意外と知られていないもの。このコーナーでは、そんなCGの担当者をオリジナル作品と共に紹介していきます。

CGタイトル	GO NORTH	作者	原画：K　CG：YUKIMI

YUKIMIさんより　このCGは新作ソフト（タイトル未定）からの描き下ろしです。原画は『RanceⅢ』の女の子モンスターを担当していたK君で、平成5年度のアリスソフト第1弾ソフトとなるでしょう。私なりにがんばって描きましたが、いかがでしょ？（弱気）
従来のアリスは精密なイメージですが、ズバッといってみました。

プロフィール
〈YUKIMIさん〉1968年1月26日大阪生まれ。6年ほど前からCGを描き始め、現在はアリスソフトの社員。代表作は『Rance』シリーズ。上の作品の使用機種：FM-TOWNS。

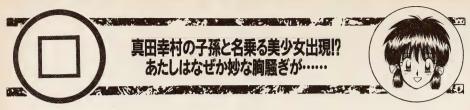
▲『RanceⅢ』より

パソコンゲーム界に、ふたりのかわいいニューアイドルの誕生だ!

240人の中から選ばれたふたりの女の子。彼女たちのことをよく知りたかったら、いますぐに袋とじの中を見よう！

当ギャラリーで取り上げてもらいたい方はダレですか？

具体的な作者名がわからなくとも、ゲームタイトルとメーカー名、それに可能ならばシーンの説明（文章でもイラストでも）を書いてくださればOKです。一度に何人推薦してくださってもかまいません。電撃王編集部「CGアートギャラリー」係まで送ってください。よろしく！

其の弐
真相大阪陣
作／松枝蔵人
イラスト／池田恵
大好評連載
第2回！
瑠璃丸伝
当世しのび草紙

秋の朝のすがすがしい空気とすみきった光につつまれて、まぶしいほどの白一色で統一したスタイルの美少女がほほ笑んだ。

「さ、真田っていうと、つまり、その……もしかしておまえ、いや、あなたは……？」

瑠璃丸は当惑しながらたずねた。

「ええ、真田幸村の子孫ですわ。忍者のみなさんはおそろいかしら？　人目のあるところで立ち話もなんですから、あがらせていただきますわね。失礼——」

真田幸子と名乗る少女は、呆然と立ちつくす瑠璃丸と翔子の間をスルリと優雅な身のこなしですり抜けると、アッというまに忍者屋敷の門をくぐってしまった。

「あら、瑠璃丸なの？　しょうがないわね。あんたまた忘れ物でも……」

玄関の戸が引き開けられる音を聞きつけて台所から顔を出しかけた紅音も、目の前を何かさわやかな香りのする白いものがスッと通り過ぎてしまってから、やっとそれが見知らぬ闖入者であることに気がついた。

居間で幼児向けのテレビ番組に見入っていた風華にいたっては、横に座りこんだ少女に「こんにちは」と声をかけれらて、はじめてポカンと口をあけたくらいだった。

紅音はもちろんのこと、おさない風華であってさえ、忍者は人の気配には異常なほど敏感なものである。しかもその気配が見ず知らずのものであったなら、意識せずとも瞬時に体が動いて警戒の身構えをとるはずなのだ。

ところが、少女は気配を断つようなことはまったくしていなかった。玄関では白い靴をきちんとそろえ、急ぐでもなく、ためらうでもなく、ごく自然な動作であがりこんだのである。

自然さ——。

あえていえば、風のようなあまりにも自然なそのふるまいが、忍者たちの五感にほとんどさわらなかったにちがいなかった。

その証拠に、雷堂や志賀ノ介がたちまちその場に集まってきたのは、侵入者に気づいたせいではなく、少女を追ってあわてて家に駆けこんできた瑠璃丸と翔子のただならぬ気配を察してのことだった。

「な、何ごとじゃ!?」

一瞬おくれて地下からとび出してきた寒月斎は、まるで無気味な物体でも見るような顔をした紅音がおずおず指さす方向をふり返って、ようやく、床の間を背にして端然と座っている少女の存在に気がついた。

「なんと、この小娘、わしらの張りめぐらした結界をやぶりおったのか!!」

志賀ノ介はいくぶん青ざめた表情で、信じられないというように大きく首を横にふった。

「まさか……。碓氷峠の一件以来、さらに強化したぼくらの警戒体制は完璧ですよ。敵の忍者がこの屋敷の半径50メートル以内に踏みこめば、鳴子はもちろん、最新の警報装置がけたたましく鳴りわたったはずです」

紅音も志賀ノ介を支持するようにうなずき、

「もちろんよ。ズタズタになるかハリネズミになるか、どっちにしたってここまで無事にたどりつけるはずがないわ！」

とヒステリックに叫んだ。

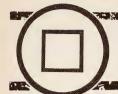
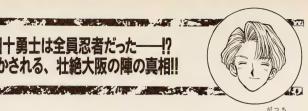
「じゃが、げんにこうして目の前にまでのこのこ入りこまれとるではないかっ!!」

寒月斎は地端駄をふまんばかりにわめいた。

「あまりお怒りになると、血圧が上がりましてよ」

すずしい声で寒月斎をいさめたのは、なんとにこやかな笑みをたたえた当の少女だった。
「な、なんじゃと……おまえは、いったい何者なんじゃ！」
寒月斎はたちまち怒りでカッと顔を紅潮させ、眼にもとまらぬ早さでふところから十字手裏剣を取り出した。
瑠璃丸があわててその前に立ちふさがった。
「やめるんだ。この人はな——」
瑠璃丸が言いかけたとたん、それをさえぎるように、少女がきっぱりと宣言した。
「わたくしは真田幸子。真田幸村の子孫にあたります」
「なんですってェ!?」
「うっそォー！」
「ほ、ほんとか？」
志賀ノ介も紅音も雷堂も、眼をまるくして少女の顔をあらためて見つめ返した。
「うそでもいつわりでもありません。あなた方の結界にひっかからなかったのが、わたくしが敵でも忍者でもないというなによりの証拠ではありませんか」
ハッ——
声にならない驚きが忍者たちの間をはしった。
「た、たしかに、それはいえとるが……」
「ご納得がいったのなら、おすわりになってはいかが？　忍者の方々は礼儀正しいとうけたまわっておりますわよ」
「そ、それはどうも……」
雷堂が毒気にあてられでもしたような顔をして、家族の顔を見まわした。つぎつぎ機先を制せられて、だれも言葉を返せない。しかたなく、おずおずとちゃぶ台のまわりに腰をおろしていった。
そこではじめて翔子は気がついた。真田幸子は最初から床の間の前に、つまり、いつもは最長老の寒月斎の指定席になっているいちばん上座に、なんのためらいもなく、堂々とすわっていたのである。
寒月斎は、そのことに気づいているのかいないのか、文句をいうそぶりもない。雷堂ともども、慣れない正座などして、神妙にかしこまっている。
幸子はといえば、全員の注目を一身に浴びながら、まったく臆したところがなかった。結界についての知識があるくらいなら、忍者の恐ろしさもそれなりにわかっているだろう。強烈な警戒心と好奇心のこもった忍者たちの鋭い観察眼にさらされて、怖じけづかないまでも、すこしくらいどぎまぎしてもいいはずだった。
なのに幸子は、すらりと均整のとれた体を誇らしげに見せつけるように背をしゃきっとのばし、胸をこころもちそらして、まるで……そう、臣下を謁見(えつけん)する主家の姫君のような余裕さえただよわせていた。

（やっぱり忍者じゃないわ）
翔子は直感した。
（だけど、ふつうの人間ともどこかちがっている。ふつうの人間が忍者をこうもあっさりと出し抜けるはずがないもの……）
はっきり言って、忍者家族が圧倒されている。居間にピーンと張りつめた緊張感は、ほとんど忍者家族が発するものであって、真田幸子は平然とかまえている。たったひとりの、それも翔子とほぼ同年代であろう少女に、主流派忍者の頭領たちが強度の緊張をしいられるという、まさに異常な状態である。
ふつうの少女対忍者家族——実に奇妙な構図をとったまま、沈黙の対峙がつづいた。
そこで何が起こっているのか、何が交(か)わされているのか、翔子にはわからない。しかし、真田幸子の強さ、といおうか、忍者家族をあらがいがたくしばりつけているものが、じょじょにではあったが翔子にもわかりかけてきた。
それは、〝品格〟とか〝気高さ〟とでも言い表すしかないものだ。生まれつきその人間にそなわった格——ランクといったらいいか、そんなものが、忍者や翔子たちとはかけ離れた高さにあるらしいのである。
翔子だって、世間的な基準でいえば〝お嬢さま〟の部類に入るだろう。翔子自身はお嬢さまなどと呼ばれるのをきらっていたが、それは、その言い方が金銭的な裕福さや家系の多少の古さなどと、本人の人柄や能力とは無縁な属性による呼称だからであった。それに、階級制度が存在しないはずの現代にあって、あえてそんな呼び方をする場合には、どこかに侮蔑的(ぶべつてき)な、あるいはやっかむようなニュアンスの不純物がまじりこんでいるものだ。好んでそう呼ばれたがる者は、たいがいその不純さの裏返しで優越感にひたっているにすぎない。
だが、真田幸子の場合は、『お高くとまっている』などと簡単に笑いとばすことのできない、したたかなまでの精神的な優位性、絶対的な風格のようなものがそなわっている感じなのだ。
長い沈黙の後、観察の結論が出たらしく、忍者家族がいっせいにホーッと大きくため息をついた。いみじくも翔子の直感を裏づけるように寒月斎が言った。
「失礼しもうした。いささか試させていただいたが、われら忍者主流六派の頭領どもの放つ気にいささかもたじろがれぬ。正真正銘、真田家のお嬢さまであらせられますな。拙者、根来流(ねごろりゅう)長老で寒月斎と申しまする」
言葉つきまであらたまって、寒月斎が座布団からはずれて一歩しりぞいた。翔子がはじめて見る忍者式の礼だった。頭を下げないのは、いかなる相手に対しても不利な姿勢をとらない習慣だからだろう。
「同じく、伊賀流、服部(はっとり)雷堂」

雷堂が興奮ぎみの声ですかさずつづいた。
「甲賀流、猿飛紅音——」
忍者家族が真田幸子を認めた証拠に、全員がつぎつぎ寒月斎にならって礼の形をとり、自己紹介していった。
たちまち最後の翔子の番になった。
翔子は、なぜかとっさに忍者式の礼をとるのがためらわれ、一瞬の間があいた。
それまでひとりひとりに対してわずかにうなずいてにこやかに目礼を返していた真田幸子が、形のよい眉をけげんそうにピクリと上げた。
「は、はじめまして。り、竜造寺翔子です！」
翔子は座布団から下がらず、ペコンと頭を下げただけで言った。
「あら、あなたはさっき道でお会いした……そうですの、こちらには忍者でない方も住んでいらっしゃるわけですね」
そのときになってはじめてその座に翔子を見いだしたとでもいうように、幸子はつぶらな瞳をさらに大きく見はった。
「あ……いや、この娘なら心配はご無用」
雷堂があわてて説明をはさんだ。
「ひょんなことから東京に出てきたばかりのわれわれと知り合ったのでござる。その後さまざまな経緯があって、今では瑠璃丸のいいなずけになっておりもうす。なにぶんまだ日の浅いことゆえ、ろくに礼儀もわきまえず失礼つかまつった。——これ、翔子。おまえもきちんと礼をとらぬか」
「その必要はありません」
幸子がやんわりと雷堂を制した。
「あなた方もそんなにかしこまらなくて結構ですわ。どうぞお楽になさってくださいませ」
「しかし、真田の殿の末裔(まつえい)であらせられる方に対して、われわれとしては……」
「いいえ。過去はどうあれ、わたくしはあなた方と主従の関係があるわけではありません。いわば昔なじみの再会ですわ。その他人行儀な言葉づかいもおやめになって。肝心なお話がしにくうございますもの」
「そ、そうですな。それでは……」
肝心な話と聞いて、忍者家族はとたんに顔を輝かせ、堅苦しい姿勢をくずした。こんどこそ緊張したムードがとけ、忍者たちはいつものなごやかさを取りもどすと同時に、幸子自身と彼女が語ろうとしている話にあらためて興味をかきたてられた様子だった。
しかし——
忍者家族は、真田幸村の子孫にめぐり会った驚きと感激でだれも気づかなかったようだが、翔子は、ちらりと自分のほうに走った幸子の視線に、一瞬するどい光がひらめいたのを見逃さなかった。
（なぜ……？）
翔子は妙に胸が騒ぐのを感じた。

翔子の胸騒ぎが思いちがいではなかったかと思うほど、話し合いはなごやかなムードで進行した。
「さあ、何をお話ししましょうか？　そちらから質問していただければ、なんなりとお答えいたしますわ」
紅音と翔子がお茶を全員に配り終わると、ひざの上に抱いたかわいい子犬を上品な手つきでやさしくなでながら、真田幸子がごく自然に口を切った。
「も、もちろん、ささ、〝さならごうまおく〟のことよっ！」
待ってましたとばかり、風華がちゃぶ台の上に身を乗り出し、興奮のあまり舌をもつれさせながら叫んだ。
「まあまあ、あせるでない、風華。そうじゃなあ……知りたいことは山ほどあるが、いきなりあれこれたずねてはかえってこんがらかったり話が前後して手間もとろう。ここは、順を追って物語ってもらうのがいちばんじゃと思うが、どうじゃろう？」
寒月斎が提案した。時代劇のような、古めかしくて堅苦しい言葉づかいもやめている。このへんの切り換えの早さが、いかにも忍者らしいところである。
志賀ノ介がうなずいた。
「賛成ですね。ぼくら忍者主流派の間に伝えられている伝承には、17世紀のはじめ頃の事情がポッカリと欠落しているんです。ちょうど大阪冬の陣、夏の陣のあたり――つまり、幸子さんのご先祖である真田幸村公が、有名な真田十勇士とともに活躍されたときということになりますよね。猿飛佐助、霧隠才蔵……あきらかにそこに忍者たちとのかかわりが認められますが、ぼくの推理では、単純な主従の関係ではなかったように思われるんですよ。真田降魔録などというものを幸村公が遺していることといい、あれは上下の関係というより、同等の共闘者、同盟者ではなかったんですか？　そのあたりの経緯をまず教えてください」
真田幸子はゆっくりとうなずき返した。
「まさにそのとおりですわ。幸村は豊臣家に殉じて最初から勝ち目のないいくさに加わったように言われていますけど、淀君のヒステリーに無理してつきあったわけではけっしてないのです。幸村には幸村なりの理想があっての戦いでしたし、勝算だってなかったわけではありません。忍者たちにしても、単に幸村の理想に共鳴して協力してくれたわけではなく、その理想をかなえることは、同時に彼らの目的にも合致することだったらしいのです」
「真田幸村の理想……それはいったいどんなことだったんだ？」
真剣なおももちで瑠璃丸がたずねた。
「徳川方と豊臣方を同士討ちさせることだったと聞いていますわ」
「同士討ち？　それは妙な言い方ね。もともと徳川と豊臣のいくさじゃないの」
紅音がキョトンとして言った。
「どちらにしても武士には変わりありませんわ。幸村は、武士という特権的な支配階級を滅ぼして、民衆による共和政治を打ち立てることが理想だったのです」
「ほほう、共和政治とな。幸村殿は、名うてのいくさ上手、勇猛果敢な武将であったと聞いとるが、戦国の世がようやく定まったとたん、すでに武士を共倒れに滅亡させるところまで思いをめぐらせておったとはのう。すぐれた政治家でもあったわけじゃな」
寒月斎が感心したように腕組みした。
志賀ノ介はさらに深いところまで事情を読みとったらしく、納得の表情で言った。
「なるほどね。東西両陣営が関ヶ原で激突してから十数年、徳川幕府の強引なまでの対武家政策によって、豊臣恩顧の諸大名はもちろん、幕府の脅威となりそうな有力大名は、改易や移封によってつぎつぎ牙を抜かれて弱体化しつつあったわけですからね。唯一強大な権力を有する徳川家を倒せば、民衆による革命さえ夢ではなかったということですね。幕府の地盤固めを逆に利用しようなんて、すごい発想だ」
「だが、共和政治を打ち立てるなんてことと忍者の目的とが、いったいどうして合致することになるんだろう……」
瑠璃丸が不思議そうにつぶやいた。
「徳川幕府による専制政治を強力に推し進めていた黒幕が、天海僧正だったからでしょうね」
幸子はあっさりと言ってのけた。
「天海だと!?」
雷堂がうめくように叫んだ。
天海の名は、かなり以前のことになるが、柳生一族とならんで、志賀ノ介が忍者を今日の衰退にみちびいた犯人と推測したことがあった。翔子はすぐにそれを思い出した。
「アッ。じゃあ、その正体が、魔王・ノブナガを本能寺で倒した明智光秀ではないかっていう、あの天海……!?」
翔子は、その後、志賀ノ介が大学の授業で提出するレポートで書いた『天海＝明智光秀説』を読ませてもらったこともあったのである。
幸子はつづけた。
「そう、その天海ですわ。京都方広寺の鍾銘事件で、〝国家安康〟の銘が家康を切るという呪いをこめたものだなどと、まるでいちゃもんをつけるようなこじつけで大阪の陣を起こす口実をでっちあげたのが、ほかならぬ天海僧正でした。すでに天海の正体が明智光秀であることをさぐりあてていた忍者たちは、その非道なやり口に魔王のものらしき邪悪な意図をかぎとり、幸村との同盟を申し出たとのことです」
「忍者にとっては、それはもしかすると天海の思惑にはまる結果になるかもしれないと危惧しながらも、受けて立たざるをえない戦いだったというわけですね。幸村公にしても、理想のためには後へ引けなかったと」
その志賀ノ介の言葉を受けて、紅音がしみじみとした口調で言った。
「わずか半年ほどの間に、冬の陣、夏の陣と二度も大いくさを戦ったんだから、あたしの先祖の猿飛佐助をはじめ、忍者たちも幸村公も、そうとう悲壮な覚悟だったんでしょうねえ」
「ええ。でも、かなりの時点まで、彼らには勝算があったらしいですわ。表だっての戦力は徳川方におとるものの、幸村の陣営には当時の日本における忍者の精鋭たちのほとんどがつどっていたといいますからね。十勇士とは実は全員日本各流派の頭領たちだったらしいし、実質的な戦いは、忍者対幕府軍だったのです。単純な数の比較で有利不利をはかれないのは、あなた方のほうがよくご存じでしょう」
「そ、それほどの規模の戦いじゃったのか!?　その記憶がわしらにぜんぜん残っとらんとは……ああ、なんとくやしいことよのう」
寒月斎はギリギリと歯をかみしめて、いかにも残念そうに嘆いた。
なぐさめるように志賀ノ介が口をはさんだ。
「その勇猛な戦いぶりは、断片的に伝えられていますよ。たとえば幸村公がわずかな手勢をひき連れたのみで家康の本陣深く斬りこみ、あわやその首をとりかけたとか、幸村が大坂城外にもうけた真田丸砦の難攻不落ぶりとかですね。でも、だったらどうして真田軍は敗れたんでしょう？　忍者なら、それこそ大御所家康なり二代将軍秀忠なりを暗殺することもできたはずなのに……」
幸子がうなずいた。
「幸村の目的を思い出してくださればおわかりになるはずですわ」
「ああ、そうか。戦いをできるかぎり長引かせ、泥沼化させて、徳川、豊臣両軍を徹底的に戦わせ、力を弱めようとしたのですね。まだその時期ではないと読んでいたというわけだ」
「そうです。大坂の陣は冬、夏に終わらず、さ

らに第３次、第４次とつづくはずでした。武士はものに取りつかれたようにその戦いに全力をそそぎこんでいき、たがいに血を流し、疲れ果て、ついには背後を思いもかけない敵——蜂起した民衆につかれ、打ち倒されるはずだったのですわ。ところが……」

「ところが……？」

翔子も、忍者家族とともに息をのんで真田幸子の言葉を待った。高い理想をかかげた真田幸村と天海打倒に燃える忍者たちとが力を合わせていどんだ戦いが、なぜ敗北に終わり、なぜ忍者たちがその後離散し、反目しつづけることになったのか、その秘密がついに明かされるときが来たのだ。

「わたくしの先祖幸村は、そのときのことをこんなふうに言い伝えています。……『敵の戦意を失わせぬよう、一見ぶざまな敗走をくり返し、実は敵に見えぬ痛手を着実にあたえつづけるという、困難きわまりない戦法も、ついにきかなくなってきた。このまま戦闘を続行しては、本物の敗戦につながりかねない。だが、それは自分にしても猿飛ら忍者たちにしても、すでに計算済みのなりゆきであった。太閤秀吉がたくわえた膨大な黄金はすでに大坂城の外にひそかに運び出してあり、再戦のための軍資金にこまることはない。後は、かねての手はずどおり、太閤の一子秀頼さまを無事に落ちのびさせるだけだ。秀頼さまさえ生きておれば、豊臣恩顧の大名をふたたび結集し、武士を自滅に追いこむためのいくさをつづけられる』……。幸村は、この大坂冬の陣のとき、なんと難攻不落をほこった大坂城を放棄する計画だったのです。秀頼を逃がす先は薩摩の島津家。遠く九州の果てで再起を期すつもりでした」

「すごいものじゃ。大坂城を捨ててまでものう。それで、秀頼公を逃すことには成功したのかな？」

「計画の破綻の第一歩がそれでした。大坂城の地底深く避難させておいた秀頼が、淀君によって無残にも殺されていたのです。幸村や忍者をろくに信用しない淀君は、大坂城を放棄することはすなわち豊臣家の滅亡だと、短絡的に思いこんだわけです」

「それがまさに豊臣家滅亡の真相だったというわけですね。では、破綻の第二歩とは？」

志賀ノ介がたずねる。

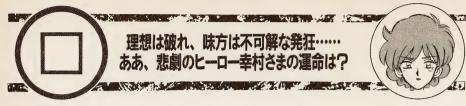
「幸村は、こうなってはもはや再戦はかなわない、この場で決着をつけるしかないと決心し、忍者たちに作戦変更を指示するべく天守閣に駆けのぼりました。ところが、そこから見下ろす光景に愕然とすることになったのです」

「な、何が起こったのよ？」

紅音が不安げに胸に手をあててたずねた。

「忍者同士の、血で血を洗う凄惨な戦いがくりひろげられていたのですわ。しかも、ついさきほどまでともに協力して戦っていたはずの味方同士が……」

「どうして……いったいどうしてそんなことが起こったんだ!?」

瑠璃丸は呆然とつぶやいた。

真田幸子は淡々と後をつづけた。

「幸村は秀頼の死骸を発見したとき、自分が胸にいだきつづけた共和国実現の理想についえたことを知りました。しかし、協力してくれた忍者たちの目的だけは果たさせてやらねばならないと、くずおれてしまいそうな体を必死にはげまして、天守閣にたどりついたのです。秀頼が逃亡に失敗するようなら、忍者たちを自分の支配下から解き放つ——それが幸村があらかじめ最悪の自体にそなえてひそかに決めていたことでした」

「なるほどな。そうなれば忍者たちは自由に行動することができる。敵陣深く殺到し、天海がどこに身をひそめようとも、かならず探し出して息の根をとめたことだろうな。いや、家康も秀忠も、同様に血祭りにあげられていたにちがいないわい」

雷堂が、煮えくりかえるような怒りをこらえながら、吐きすてるように言った。

「なのに忍者は、あろうことか味方同士で殺し合いを演じていたんですね」

志賀ノ介があらためて水をむけると、幸子は大きくうなずいた。

「幸村も、最初は眼をうたがったようです。忍者たちだけではありません。最前線で戦っていた両軍の兵たちも、だれかれかまわず、ただただ血に飢えたけもののように殺し合っていました。ですが、つづいて起こった決定的な出来事が、さすがの幸村にもその異常な事態を事実として受け入れざるをえなくしたといいます。それは……これを申し上げても、お気を悪くなさらないでくださいますか？」

幸子はいきなり寒月斎のほうにむき直ってたずねた。

「な、何のことじゃ？　もちろん、いかなることであろうが、真相を聞くのがわしの第一の望みじゃが……」

幸子は確認するように寒月斎の眼をのぞきこみ、それからふたたび語りだした。

「幸村が最初に姿を見つけた十勇士が、穴山小助でした。彼は砲術の名人、つまり根来流の頭領だったのです。彼の注意をなんとかひきつけ、幸村が自分の意思を伝えようと天守閣から身を乗り出したとき……なんと、小助が幸村にむかって発砲したのです」

「なんじゃと!?　そ、そんな……」

だが、眼をむく寒月斎を無視して、幸子はそのまま語りつづけた。

「幸村は肩に一撃を受け、同時にそれ以上の精神的なショックを受けました。しかし、そのことによって、忍者たちを狂気におとしいれるような何らかの事態が発生したことは、うたがいえないことになったのです——」

幸子はそこでちょっと言葉を切って忍者家族の顔を見渡したが、だれひとりとして声を発する者はいなかった。

「おそらく幸村がちょうど秀頼の死を知ったころの出来事だったのでしょう。自分の気が狂わなかったのは、地底にあったために影響をまぬがれたのだろうと、後に述懐しています。ですが、そのときはまったくそれどころではありません。なにしろ、もっとも信頼をおいていた忍者に殺されそうになったのですから」

「そ、そうだったのか！」

志賀ノ介が、めずらしいことにいきなり大声をあげた。

「やっとわかりましたよ。幸村公が、よりによって、それまでさんざんな目にあわせてきた当の相手である家康なんかに、なぜ助命を嘆願したかが!!」

「それ、どういうことよ」

先祖が狂気におちいったひとりだと聞いて不満そうな顔をした紅音が、いらだたしげに聞き返した。

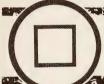
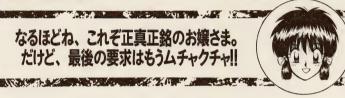
志賀ノ介は、熱っぽい口調で説明した。

「いいですか？　だって、幸村公はいちばん安全なはずの城内にいたのに、いきなりとんでもない窮地におちいってしまったんですよ。なぜなら、もっとも手ごわいのはほかならぬ忍者たちのはずですからね。ここまでの幸子さんの話を聞いたところでは、幸村公はかなり開明的な考え方の持ち主だったと考えられます。共和国の夢がついえたとはいえ、信頼しきっていた味方にむざむざ殺されるような不条理は、けっして受け入れることができなかったはずですよ。犬死にどころじゃない、もっとひどい、みじめきわまりない死だ。おそらく迷うことなく生き延びる道を選んだと、ぼくは思いますね」

「なるほど、理屈は通っておる。だが、それでどうして家康のもとに駆けこむなどという考えがおこるのだ？」

雷堂がじれったそうに言った。

「ええ、それもちゃんと説明します。そうなるとどこへ行くのがもっとも安全か？　豊臣家は滅亡したわけですから、大坂方についた武将はすべてきびしい詮議を受けるでしょう。幸村公のような大物をかくまいとおすことはまず不可能です。では、徳川方の大名のだれかをたよるべきか？　しかし、いくら有力大名であっても、豊臣家を滅ぼして今や正真正銘の絶対権力者になった徳川家に対して、不利になる秘密をかかえこむことはできるだけ

さけたいにちがいありません。いや、いかにも親切めかして幸村を迎え入れ、だまし討ちにしたうえで首を幕府に差し出し、手柄にしようとさえするかもしれないのです。身ひとつで逃げようものなら、きびしい落武者狩りのえじきになる。狂った忍者に狙われないともかぎらない。……となると、残る道はただひとつ、家康本人にかけあうことじゃないですか」
「死中に活を求めよ、か。たしかに兵法にも忍法にもある心得じゃが……」
「まさにそれですよ。幸村は、武士、大名、忍者、金に目がくらんで密告しそうな民衆と、あらゆる者の目を逃れなければならなかったんです。そんな完璧なかばい方ができる者がいるのか？——いる。徳川家康その人です。絶対権力者のひと言さえあれば、ほとんどの危難があっという間に問題にならなくなるのは当然じゃないですか！」
　志賀ノ介は一息にまくしたてた。
「あっ！」
　幸子と志賀ノ介以外の者が、いっせいに驚きの声をあげた。
「ええ。まさに逆転の発想ですね。しかも、家康ならどんなに手厚い保護も可能だ。忍者に対する厳重な警護だって……いや、最大の敵・天海の手出しさえはばむことができるんです。そして、幸村公が豪胆にもそれをやってのけたというなによりの証拠が、こうして幸子さんが存在しているという事実なんです」
　志賀ノ介が口をとじると同時に、すべての視線が真田幸子の上に集中した。
「志賀ノ介さん……とおっしゃいましたわね。じつにみごとな推理ですわ。真田の家には、関ヶ原の合戦の際、信州上田に徳川秀忠の軍をくぎづけにして合戦に遅参させた攻防戦のことや、大坂城真田丸でのゲリラ戦など、幸村の天才を伝える話は数多く伝わっていますけど、家康に対する大胆な助命嘆願こそ、わたくしはその最高のものだと信じています。それをこれほどまでに深く理解していただけたことは、光栄というほかありません。わたくしがつけ加えることがあるとすれば、ただひとつ、真田降魔録のことだけですわ」
「おおっ、降魔録——!!」
　忍者家族がいっせいに勝ちどきをあげるように叫んだ。
「降魔録は、幸村に対する信頼のあかしとして、忍者たちから直接口伝されたものだそうです。家康に対面するとき、武器弾薬はもちろんのこと、いっさい持ち物を携帯することがゆるされなかったのは当然ですから、幸村は全文を暗記していたのでしょう。幸村は、『ただ我が命ひとつを助けたまえ。以後、何びととの交渉も断ち、いただいた命をひたすら生きることのみに専念いたす所存』と家康に言ったということです。そこで家康との間にどんな心理的なやりとりがあったものか、それはもうわかりません。でも、家康はさすがにあの乱世に天下人にまでのぼりつめただけの男。幸村が言外に『自分はもう、だれとも関係をもつつもりはない。だから、いかなる者の目にも、自分の生き恥をさらさせないでくれ』と訴えていることを、即座に理解したにちがいありません。本物の武将の真価を知る者は、またやはり本物の武将だったということでしょう。願いは全面的に受け入れられ、幸村投降の事実は厳重に秘匿(ひとく)されました。江戸の某所にあずけられ、ひっそりと余命をまっとうしました」
「じゃ、おまえはいったい……？」
　瑠璃丸がおうむ返しにたずねた。
　幸子はにっこりとほほ笑んだ。
「ええ。もちろん、幸村が誓いを守ってだれとも交渉をもたなかったなら、わたくしは生まれていませんわ。大坂の陣のわずか２年後、家康が没する際に、もっとも気に入っていた奥女中のひとりを幸村のもとにつかわして、『お主の血をのこせ』との遺言を伝えたのだそうです。つまり、その奥女中との間に子を成せ、という家康の最後の意思だったのですね。それまでの幸村は、うたかたのように消えた理想と信頼しきっていた友・忍者たちのあわれな末路に殉(じゅん)じて、文字どおりの無為のまま生きていたそうです。それが、その奥女中にさとされ、ようやく子を作る気になったとき、自分が成したさまざまの事蹟とともに、忍者から口伝された降魔録も書き残す決心をしたといいます」
　忍者家族は、一代の英雄・真田幸村の数奇の運命をまざまざと思い知らされてか、しばらくおし黙ったままだった。
「そうだわ……ところで、幸村さまはいったいどこにあずけられていらっしゃったの？」
　紅音がハッと頭をあげてたずねた。
「そ、そうじゃ。たしか江戸の某所だと言ったな。わしらは、おもだった寺社仏閣から大名屋敷にいたるまで、考えられるかぎりの場所はしらみつぶしにあたったつもりじゃ。降魔録がちっぽけな巻物であれば見落としもあったじゃろうが、おぬしのような子孫がれっきとして暮らしてきたのなら、その痕跡(こんせき)くらいは見つかってもよさそうなものではないか？」
　寒月斎もいきおいこんで言った。
「そんなことでしたら、みなさんはたいへんなかんちがいをなさっていたことになりますわ」
　そう言って、幸子はケラケラと明るい声をたてて笑った。
「かんちがいだって？」
「ええ。当時の江戸にあったのは、神社やお寺や大名屋敷だけじゃありませんことよ。幕府が置かれることになって、全国各地からぞくぞくと人々が集まってきていたんです。幸村が隠れ住んでいたのは一軒の商家だったのですわ」
「商家!?」
　忍者家族が、驚きの表情でたがいに顔を見合わせた。

なるほどね、これぞ正真正銘のお嬢さま。だけど、最後の要求はもうムチャクチャ!!

数時間後のことであった。

翔子は、自宅から最寄り駅とは反対の方角にあたるあまり人気のない小公園で、瑠璃丸とふたりならんでブランコに揺られていた。

もうとっくに昼は過ぎ、低い秋の太陽は、夏なら夕暮れ間近を思わせるような黄色っぽい光線を投げかけてくる。

「ねえ、瑠璃丸くん。しかられた？」

「え……だれにだ？」

「もちろん、先生によ」

「ああ。『いったい何時だと思ってるんだ』って、えらいけんまくだったな」

「あたしなんか、瑠璃丸くんのすぐ後で電話したもんだから、怒鳴られたうえに『そういえば、山田とおまえは家も近かったな。おまえら、まさか共謀して学校サボったんじゃあるまいな』なんて、ネチネチいびられちゃったわ」

「え……ああ……うん、そうだな……」

瑠璃丸は、適当にあいづちを打ったが、心はうわの空であることはまちがいなかった。

あの美少女――真田幸子の突然の訪問は、翔子をふくむ忍者家族に、大きな驚きと、強烈な印象と、深刻な困惑をもたらした。

こんな時間になるまで学校に欠席の連絡を入れるのをうっかり忘れていたのも、その余波のひとつだった。家に電話がない瑠璃丸と、中途半端な時間に自宅にもどるわけにはいかない翔子は、気分転換もかねて近くの公園のボックスまで電話をかけにきたというわけである。

幸子がもたらした大きな驚きとは、もちろん、探しあぐねていた真田降魔録の所有者が突然むこうから出現し、それがしかも、真田幸村その人の直系の子孫であったということだ。

また、強烈な印象とは、お嬢さまなどめずらしくない東京で育った翔子でさえもはじめてお目にかかったという、正真正銘、本物のお嬢さまの、外貌と性格の両方にわたるエキセントリックさから受けたものである。

今どき、白一色でかためたお嬢さまファッションなど、アニメや少女マンガでもほとんどお目にかかれない。ちょっとかわいいなという程度の女の子がそんな格好をしていたら、十中八九までプッと吹き出されるのがオチだろう。なのに、真田幸子の場合は驚くほどそれが似合っていた。ほかの格好がぜんぜん想像できないくらい、自然でイヤミがないのだ。幸子が並はずれた美少女だからというのは当然あるが、彼女がただよわせている、高貴で洗練された雰囲気にピッタリとそれがはまっているからだ。当然、周囲からは浮いているのだが、他人には違和感や物珍しさを感じるひまさえあたえず、ただただ圧倒してしまうのだ。そこには、完全なひとつの世界ができあがっており、うすっぺらな形容や半端な批評をいっさい許さないような特別な雰囲気がある。

それは性格についても言えることである。上品だとか、潔癖だとかいう平板なほめ言葉では、幸子の強烈な個性を形容したことにはならない。一方、図々しいとか、生意気とか、お高くとまっているとかいった、突き放した表現ならいくらでもあるだろうが、いざ口に出そうとすると、なぜかそうする自分のほうがみじめに思えてきてしまう。いっそのこと、『大胆不敵だ』とか『さっそうたるものだ』とかいうふうに、かなわないことを全面的に認め、素直に称賛する言葉のほうが、よほどためらいもなく心安らかに使えそうな気にさせるのだった。

そんな幸子を形成した要因は、遠く江戸時代の初期、徳川家康のはからいで日本橋あたりのさる豪商に身柄をあずけられた、真田幸村の特殊な境遇に発するものと思われる。

忍者家族も裏柳生忍群も思いおよばなかったくらいだから、商家、それも幕府のひざもとの江戸の商家に幸村がひそんでいようなどとは、当時もほとんど考えつく者はなかっただろう。だが、幸村は、用意周到で緻密な戦いぶりそのままに、細心の注意をはらって生活した。広壮な庭園の一角に建てられた離れにこもりきり、目と鼻の先にある池にさえ足をはこばなかったという。幸村が奥女中との間にもうけたのは女児だったが、その母子にも自分が死ぬまで同じ生活を強いた。

幸村の死後、娘は離れを出ることになったが、それでも母屋の商家の養女になったというだけで、一生敷地内から出ることはゆるされなかった。以後、3代にわたって幸村の子孫は同様の生き方をつづけることになる。何不自由ない生活だが、俗世間から遊離した性格はこうして代々はぐくまれていったのである。

幸子は言った。

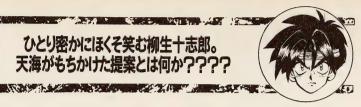
「幸村は、その3代の間には自分が生き延びた痕跡は消えるだろうと考えたのです。しかし、幸村がもっとも恐れたのが天海でした。降魔録が残っているかぎり、天海の魔の手がいつのびてくるかわからない。それに対する警戒心が、その後真田家としてようやく独立したわたくしの家のあり方も決定したのです。『世に隠れ住むべし』――これが真田家の家訓です。家族は世俗の仕事や付き合いをいっさいしませんし、友人さえごく少数にかぎり、しかも親密な交際を禁じられてきました」

「なるほど……わしら忍者以上の徹底ぶりじゃな」

寒月斎はそう言って、あらためて幸子をまじまじと見つめた。口にこそ出さないが、『そうい

う育て方をするとこういう娘ができあがるのか』という感慨が表情にはっきり出ていた。
「で、でも、あなたは、かなり裕福なお育ちのようにお見受けしますけど……失礼ですが、収入はどこから得ていらっしゃったんですか？」
　それは翔子にとって最大の疑問であった。
「軍資金ですわ」
「え？」
「さきほども申し上げたように、大坂城の落城前に持ち出した黄金が何百万両だかあったのです。幸村はこのことだけは家康に打ち明けず、将来独立する子孫のために隠し場所の地図を残しました。300年近く使いつづけていますけど、まださほど減ってはおりませんわね」
　幸子はいともあっさり言ってのけた。
　翔子も忍者家族も、しばらく開いた口がふさがらなかった。完全無欠のお嬢さま・真田幸子を作りあげたもうひとつの要因は、なんと、大坂城に存在したといわれる伝説の莫大な黄金だったのだ！
　そして、真田幸子が忍者家族にもたらした３つめのもの、つまり深刻な困惑とは――

　莫大な黄金の話を聞いた忍者家族はだれもが、日々の生活費にさえ四苦八苦するわが身をふり返り、境遇のあまりの落差に呆然としていたが、ハッと気がつくと、幸子が立ち上がって玄関のほうへむかうところだった。
「ど、どこへ行くんだ!?」
　先を争うようにどやどやと追いすがった忍者家族が、いっせいに叫んだ。
「あら、まだ何かご用がありますの？」
　幸子は不思議そうな顔でふり返った。
「も、もちろんよ。さならごうまおくをわたすの、わすれてるよっ！」
　またもや舌をもつれさせながら風華が言った。
「降魔録を渡す、ですって？」
「そのためにこそ、わざわざ出向いてくれたんじゃろ？　なにしろ、幸村どのが、子孫に世間とのかかわりを極力制限させてまで残そうとされたものじゃ。わしらに渡すのでなければ、守りつづけてきた意味がないではないか……」
　寒月斎が、あまりに自明なことをあえて主張することを恥じるように、しぶしぶながらそう言った。
　が、真田幸子の反応は、意外にもきっぱりとした拒否だった。
「いいえ、お渡しする気はございません」
「何だって!?」
「たしかに、降魔録がどれほどの意味と重要性をもつものか、忍者でない幸村が実感できるわけもありませんでしたが、降魔録を書き残そうと決心したころには、自分が生き延びたことに意味があるとしたら、この忍者の秘事を後世に伝えるという役目がまさにそれだったのではないかと考えていたようですわ。……ですが、幸村は、降魔録をあなた方忍者に渡せというようなことはひと言も言いませんでした。これを必要とする者が現れたら、そのときの所有者の判断で好きなように処理するがいい、と言ったのです」
「好きなようにって……」
「ええ。だれにやってもかまわない。身に危険がおよぶようなら、焼き捨てるのも自由――そういう意味ですわ。降魔録を探し求めているのは、どうやらあなた方だけではないようですからね。ここで渡してしまうわけにはまいりませんのよ。オホホホホ」
　高らかに笑ったと思うと、幸子はすばやく白い靴を指にひっかけ、ヒラリと身をひるがえすと玄関に降り立った。
「ま、待てっ！」
　忍者家族の顔つきがガラッと変わった。力ずくでも降魔録を奪おうという意志が、鋭い眼光となってあらわれている。
　翔子が危険なムードを察したときには、もう忍者家族は真田幸子を包囲する位置に散ってしまっていた。しかも、手に手に手裏剣や短刀をかまえている。
「およしっ!!」
　幸子のきゃしゃな体つきからは信じられないような大声が、忍者を一瞬その場にくぎづけにした。
　と、その間隙をついて、幸子の腕の中から白いかたまりが猛然とおどり出たと思うと、すばやく翔子の背後にまわりこんだ。
「しまった！」
　瑠璃丸がふり返り、思わず声をあげた。
　翔子は、肩に何か重い物をいきなりのせられたような感じがした。そして、首すじには冷たい刃物の感触が――
「くそっ、忍犬かっ」
　雷堂が舌打ちした。
　幸子が抱いていたかわいらしい子犬が、今や凶暴な顔つきに変わっていた。牙をむきだした口にくないをくわえ、翔子の喉元をピタリと狙っていた。
「翔子さん、といいましたね？　風魔の瑠璃丸さんのいいなずけだそうですけど、あまりふさわしい方とはお見受けしませんわね」
　幸子があい変わらずの落ち着きはらった声で言った。だが、その両眼には、まさにさっき翔子に胸騒ぎを起こさせた、あの妖しい光がたたえられていたのである。
「忍者の妻としては、ものたりなくありませんこと？　いっそこのわたくしではいかが？」
「なにっ!?」
　瑠璃丸は仰天した。
「あなたでなければ、志賀ノ介さんでもかまわない……どうぞ、わたくしに燃えるような恋をさせてくださいませ」
「恋……ですって？」
　志賀ノ介も目をまるくした。
「ええ。わたくしは、幸村のように強く、したたかで、野望にむかって突き進む男が好き。そんな男を、降魔録をめぐる戦いの中に見つけたいのです。400年人目をしのんで隠れ住んできた真田の娘だからこその夢……そう、400年の恋を実らせてくれた男にこそ、降魔録をさしあげますわ！」
　そう言いすてると、真田幸子はカラカラとさも愉快そうに笑いながら、ゆうゆうと玄関を出ていった。
　それと同時に、翔子の肩からもスッと忍犬の姿が消えたが、忍者家族はひとりとして幸子を追おうとはせず、当惑した顔を見合わせるばかりだった。

ひとり密かにほくそ笑む柳生十志郎。天海がもちかけた提案とは何か????

「天下を取らせてやる……か。古くさい言い方をするもんだ。まあ、世の中の激動も知らずに400年も真っ暗な穴ぐらの中で過ごしてきたわけだからな、それも無理もないだろう……」

つぶやいた人物は、柳生十志郎。

ゆるやかなカーブを描いてむこうに張り出した大きなはめ殺しの窓ガラスのはるか下方には、宝石をちりばめたような夜景が、四方にむかってどこまでもひろがっている。

「……だが、古くさかろうが陳腐だろうが、その言葉の意味は変わりやしないさ。究極の、絶対の権力を手中にできるということなのだからな。ふっふっふ……」

十志郎は、ひとりつぶやいてほくそ笑んだ。

ここは、東京の全景を一望にできるウォーターフロントの超高層ビル。さきごろ竣工したばかりのま新しいその建物の中に、柳生十志郎の住居はあった。

北海道に住まわせておいた裏柳生忍群を呼びつけ、最初に落ち合った埋め立て地の廃品置き場は、その部屋から見下ろすと、ほとんど足元のような近さだ。あの忍者どもには、まだこの場所は知らせてない。彼らをこれからどうあつかっていくか、考えをめぐらせていたその最中に、フッと頭をかすめたのが、さきほどの天海の言葉だった。

どういうことかといえば、それを聞いたときにはじめて、十志郎は、あのろくでもない傍流忍者の成れの果てどもが、実は、十志郎の野望にとってけっして欠くことのできない、重要な持ち駒であることに気づかされたのである。

（それにしても……あえてあの薄気味悪い地底に出向いていっただけのことはあった）

と十志郎は思う。

天海はこれまで、裏柳生を完全な支配下にある者のようにあつかってきた。今が、魔王の復活という、天海にとって逃すことのできない重要な時期に当たっているというやむにやまれぬ事情はあろうが、これまでほとんど教えてくれることのなかった巨大な秘密の全貌を天海から吐かせることに成功したのは、何よりの収穫だった。このまま言いなりになっていたら、いいようにこき使われたあげくに、つまらない死に方をするだけだっただろう。それだけでも、直談判におよんだ価値があったというものだ。

だが、天海が十志郎に秘密を打ち明け、『天下を取らせてやる』とまで言ったのは、十志郎の力を特別に評価したからというわけではないかもしれなかった。

だが、十志郎は、ちょうど魔王復活の時代に裏柳生の当主になったことをふくめて、それは十志郎にそなわった強運と解釈すればいいことである。天下を取るなどという事業は、ほとんど運しだいといえる。十志郎に『天下を取らせてやる』と申し出た当人が、かつてそれに失敗した明智光秀の成れの果てであるというのも、何やら因縁めいためぐりあわせというものであろう。

十志郎の欲望は、子供のころから人並みはずれていた。これと決めたものは、ありとあらゆる手をつくし、それでもたりなければじっと時を待ち、かならず手に入れてきた。執念深いとか、我慢強いというのとはちがう。獲物を入手した満足感と同じくらい、そのプロセスを心から楽しんでいたのだ。十志郎は生まれながらの野心家であり、策謀家であった。

物心つくころには、裏柳生家という奇怪きわまりない戦闘集団の、将来の当主に決まっていた。選択の自由がゆるされない境遇に反発をおぼえることもあったが、すぐに裏柳生の戦力に魅力を感じはじめた。他人がいくら望んでもあたえられない力なら、それを利用すれば他人にはとうていかなわない大きな夢を実現できるのが道理ではないか——十志郎は、徹底した合理主義者でもあった。しかも、何でもそれなりに自分の役に立ってくれる、何でもそのうち自分の思うように運んでくれる、何でもけっきょくは自分のものになる、と、信じて疑うことを知らない、無邪気なほどの楽天家でもあったのである。

戦闘力をもつ集団——つまり軍隊を所有している者が最終的に目標とするものは、制覇である。国家を、世界を制覇し、至上の権力を手にすることである。十志郎は、十代前半で裏柳生当主になったときから、そこまでつづけられてきた軍団の伝統的な戦闘方法をがらりと一新し、近代化をはかった。剣と体術できたえられた精鋭に、最新兵器とフォーメーションプレイを注入したのである。しかし、そうやったところでどの程度の〝制覇〟が可能なものか、実際心もとない思いをしていたのが正直なところであった。『なあに、世間のやつらの度肝を抜くようなことをやってやるさ』とは、十志郎の楽天的な性格が言わせた言葉だが、けっこう楽しんでもいたのである。

そこに、天海のあの言葉である。

十志郎を乗せようという口車にすぎないかもしれないが、それが十志郎のいだいている野望とピッタリかさなるものであるのは事実だ。

（ようし、乗ってやろうじゃないか）

十志郎は、トレードマークの不敵な笑いを口の端に浮かべて、そう心の中でつぶやいたのだった。

明智光秀は、忍者どもに天下取りの野望をたたきつけられ、熱にうかされたようになって打倒信長の挙に出たのだという。

信長が〝魔王〟などというとんでもない怪物であることを知ったのは、寝所に信長を追いつめ、歓喜の絶頂でまさに首をたたっ斬ろうとしたときだった。

天海は、そのときのことを回想して、

「肺腑の凍りつくような恐ろしさだった」

と言っただけだが、その後の彼の行動をたどってみれば、それが尋常な体験でなかったことは容易に理解できる。

光秀は、おのれを怪物にさしむけた忍者どもを心底にくんだ。天下を取るだけの器量が自分にあったかどうかなどと反省する余地のまったくないほど、徹底的に忍者をにくんだ。だが、そこまで長年にわたって光秀を好き勝手に利用してきた怪物に怒りをむけず、なぜ忍者のほうをにくんだのか？

おそらく、そうでもして自分の心を信長からそらし、なおかつ必死に何か強い感情でもって自分をささえなければ耐えられないほど、〝魔王〟の恐怖は甚大だったにちがいない。その対象とされたのが忍者だったのだ。

それが逆恨み意外の何物でもないことは、光秀自身にもわかりすぎるほどわかっていたことだろう。にもかかわらず、光秀はただひとりで生き延び、僧形の天海に姿を変えてまで家康に取り入り、姑息な手段を弄して大坂の陣をしかけ、柳生十兵衛に裏柳生を創設させることまでした。それらはすべて、おのれをだました忍者に対する消えることのないうらみのためだったという。そして、400年もの時空を生き延び、今また忍者を完全な滅亡に追いやるために陰湿な画策をつづけている——

「……わしはな、断じて信長の魔力であやつられているのではないぞ。魔王は恐ろしい。その恐怖は死さえもたらす。だが、わしは屈服させられてはいない。屈服しないためにこそ、忍者へのうらみと怒りへと心を強引にねじむけたのだ……」

天海は、しわがれきった声に万感の思いをこめて十志郎に言った。

「どうして……どうしてそこまでする？」

「最後には……そう、最後には、魔王を道連れにしてくれんがためさ。考えてもみよ、天下取りの夢をかけて主君信長の謀殺をたくらんだ男が、どうしてまた同じ信長につかえることができようぞ……この光秀、それほど落ちぶれはててはおらぬ……」

天海がはじめて『光秀』と自分のことを呼んだこのところにこそ、天海の真実があるにちがいなかった。

天海は、魔王を復活させる方法を知っているのが自分ひとりであり、それに対して真田降魔録が魔王を倒す唯一の手がかりであることを説明した後、400年にわたって胸に秘めつづけた計略を十志郎に明かした。

まず降魔録をこちら側に入手し、主流派忍者の最後のたのみの綱を封ずる。そのうえで天海が、ついに時満ちた魔王を復活させ、世間と主流派忍者を混乱の極みにおとしいれる。と同時に、抵抗してくるであろう主流派忍者を根絶やしにしていく。魔王がこんどこそ日本中を蹂躙しつくしたとき、裏柳生忍群に降魔録をあたえ、魔王を葬り去ってしまう――。

「……どうじゃ、わしの気の遠くなるほど永きにわたった復讐はそこで成就される。後は、おぬしに民衆の抵抗や外国の介入をはねつけるだけの覚悟さえあれば、天下はもうおぬしの思いのままだ。無人の野をゆくようにな……」

天海は突き放すようにそう言って、口を閉ざしてしまった。

「まあ、なんにせよ、真田降魔録なるものが見つからないでは、すべてがはじまらないということなのだな」

十志郎は、熱く燃えはじめた胸のうちを隠し、天海の計略に乗るとも乗らぬとも明言しないままに、あの場を立ち去ったのだった。

十志郎の心は、すでにそれぞれの局面にどう手を打っておくかということに飛んでいる。

(魔王の力がどれだけのものであるかは、天海の恐怖心があれだけ強いという以外に、知る手立てはない。だが、おそらくは科学力をあざ笑うような奇怪きわまりないものだろう。その未知の力を最大限に利用すれば、外国の介入をくいとめることも意外とむずかしくないかもしれんな……)

「つまり、こいつは壮大な賭けってことだ。フン、おもしろいじゃないか。盛大に張ってやるさ」

最後の言葉だけを、十志郎は声に出して言った。それはちょうど、眼下にひろがる大都会東京に対する不敵な宣戦布告のようだった。

不確定要素をいたずらに思いわずらうのは、十志郎には似合わなかったし、この時点ではかしこい態度ではない。それよりも、自分の手で確実にしておけるところを、まずきちんとおさえておくべきである。

(そうだ。独楽彦をはじめとする裏柳生忍群のことだった……)

十志郎の思考は、ぐるりと一巡してふたたびそこに帰った。

これまで十志郎は、裏柳生忍群の利用価値をはかりかねて、だいぶ突き放した対応しかしてこなかった。

(何より、金と寝ぐらをあたえてやることが先決だな。真田降魔録の争奪戦には、まだまだ時間がかかりそうだ。やつらには、最後にまた大事な役割を果たしてもらわなければならなくなったのだから――)

十志郎がそう心に決めたときだった。

テーブルのコードレスホンが鳴った。

〈た、大変ですぜ〉

「何だ?」

〈なんと、真田降魔録を持ってるってやつが現れやがったんです!〉

「本当か、それは……!?」

十志郎は、呆然とつぶやいていた――。

4月号につづく

●応援のお便り待ってます! あて先は〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル メディアワークス 電撃王編集部です。

今月は、ゴジラのラジコン・モデルと'93年のSFXムービー&TV番組の特集だ。また、「テーブルトークRPGプラザ」なんてコーナーもあって、今月もバラエティに富んでいるニューズ・コレクターズなのだ。

特集1 ゴジラ電撃動

'92年秋のホビーショーで展示&発表され、怪獣ファンのみならず、あらゆるホビーファンにショックを与えたのが、このゴジラ。衝撃を与えた原因は、なんとラジオ・コントロールで歩き、吠えるからなのだ。まさにハイテクが産んだメカゴジラともいうべきこの製品に迫ってみた！

まさに究極のゴジラアイテム

直撃インタビュー!

このR／Cゴジラを開発・発表したのは、ホビーメーカーの東京マルイ。'90年に電動式のエアーガンを発表し、フロンなどのガスガンにかわる新方式としてファンの注目を集めたメーカーだ。

同社はかねてより、ひとつのジャンルにこだわることなく、つぎつぎに意欲的な開発を行ってきているメーカーなのだ。昭和40年代中期にはマットアローなどの『帰ってきたウルトラマン』シリーズの模型を発売してブームにひと役買い、50年代には、フェラーリやランボルギーニなどのスーパーカーのキットをも発売してきたことからも、それはうかがえる。

そして、このR／Cゴジラだ。R／Cの無線操縦によって、尾を振りながら歩き、吠え、そして首を振るというギミックのスゴさに加え、ゴジラの容姿も'54年の初代ゴジラというマニアックな選択に、同社の意気ごみが感じられる。さて、このゴジラはいかにして開発されたのか、東京マルイの担当さんにうかがってみた。

——開発はいつごろから始められたんでしょうか？

東京マルイ（以下マルイ）「製品化への動きが始まったのは'91年の秋からです」

——'92年秋のホビーショーでの反応はいかがでしたか？

マルイ「当社で予想していたよりも反響が大きく、とくに年配の方からの質問が多かったですね」

——価格も高額（現段階で3～5万円くらいの予定）ですからね。

マルイ「というよりは、やはり昔からのファンの方の興味を引いたようです。ウチとしても、これだけ高額な商品は滅多にないですし、それだけに従来のオモチャ的なものとは一線を引きたいと考え、凝りに凝ったモノになっています」

——商品はキットになるんですか。

マルイ「いいえ。すべてのゴジラファンの方に楽しんでいただけるよう塗装済み完成品の予定です」

——開発的に苦労した点は？

マルイ「2足歩行——ゴジラらしい重量感のある歩き方ですね。じつはホビーショーのは参考用の物で、それをさらに改造し、もっとリアルなものになっています」

——発売はいつごろに？

マルイ「現在（'92年12月下旬）すでに工場のほうで生産に入っています。ただ、キットじゃないんで組み立てや塗装まで完了し、完全な商品となるのは春の予定です」

——このゴジラは初代ゴジラなんですが、外側のぬいぐるみ部分を改造すれば、モスゴジやキンゴジにもできそうですね。

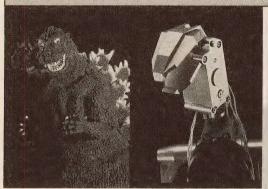
マルイ「ゴジラといっても、骨格がシリーズごとにちがうので……。ただ、最新のゴジラなんかには転用できるかもしれません」

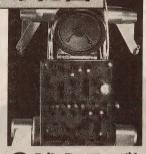
——これからも、こういうアイテムを開発されていくんですか？

マルイ「まだ、このゴジラも発売前なので先のことはわかりません。ただ、ヒットすればその可能性もあるでしょうね」

大作戦

究極のゴジラアイテム ラジコンゴジラ登場

ラジコンゴジラ7つの秘密

①首を振る!

歩行ギミックとギアが連動し、歩きながら首を左右に振る。初代ゴジラは魚のような目が魅力的。その迫力ある顔が左右に動きながら歩くのだから、ぜひ下から見上げてみたい。なおぬいぐるみ部分は軟質ソフトビニールなので改造して最新版ゴジラにすることだってできる!

②吠えるぞ!

リモコンのスイッチで吠えさせることができる。音声はオリジナルサウンドトラックからサンプリングした音声合成ＬＳＩを搭載。口の開きにシンクロして、リアルな鳴き声を聞かせてくれる。

⑤まさにメカゴジラだ!

③原型はイノウエアーツだ

イノウエアーツとは、ゴジラのガレージキット製作では第一人者と知られる井上雅夫氏率いる造型集団。原型自体はキャストキットとして数年前に発売されたものだが、その造型力は、メーカー品とは思えぬマニアックさがある。

⑥しっぽも動くぞ!

ギアとクランクの組み合わせで、歩行と連動してしっぽを左右に振る。その振り方も、ゆっくりと動くのでかなりリアル。しっぽは２カ所に関節があり、なめらかに動くようになっている。なお、バッテリーは背ビレが着脱式で、そこから取り替える。

④鳴き声はここから聞こえるぞ

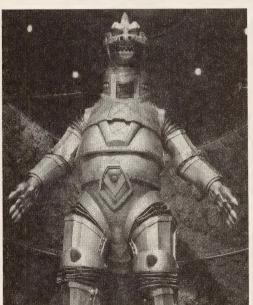
鳴き声用のスピーカーは胸部にある。音の通りをよくするために、ぬいぐるみ部分の胸には穴があいているが、まるで実物のぬいぐるみ演者ののぞき穴のようで、とてもリアルな処理といえよう。

⑦電波で命令するぞ!

Ｒ／Ｃモデルなんだから、プロポ、バッテリー、リモコンはセットされている。このリモコンもトランシーバーのようなデザインで、従来のオモチャぽいものとは一線を引いている。使用電波は２種類の選択式になる予定。

特集2 '93年SFXムービー最新

'93年(そして'94年)のSFXムービーは、やや低調だった'92年とはうって変わってにぎやかだ。『ジュラシック・パーク』『バック・トゥ・ザ・フューチャー』『沈黙の戦艦』『エイリアンVSプレデター』etc…。そのラインナップ&最新情報を、いろいろあれこれ教えちゃおう!!

▶S(スティーブン)・スピルバーグ期待の新作『ジュラシック・パーク』(UIP配給7月公開)は、一切秘密のまま製作が進行している。それだけに完成が楽しみだ。なお、恐竜はCGとメカニカルモデルが並用されているとか

◀'93年のゴジラの対戦相手はメカゴジラ(左写真は'74年製作の『ゴジラ対メカゴジラ』より)。現代的なデザインにアレンジされるそうだが、カッコよくなることを期待したい。また、新メカゴジラをつくるのがだれかも気になる点だ。宇宙人？ 未来人？ 古代人？ それにしても平成のゴジラシリーズって、特撮はイイんだけど脚本が……。まあ、公開を祈る気持ちで待ちましょ

超人気シリーズ最新作続々日本上陸だ!!

まずは最新のBIGニュース。ユニヴァーサル映画が最近発表した公開予定表に、あのヒット作『バック・トゥ・ザ・フューチャー』のパート4が記載されているのだ。『バック〜』といえば監督は当然、ロバート・ゼメキスを期待したいところだけど、昨年暮れに『永遠に美しく』のキャンペーンで来日した同監督にたずねたところ「マーティたちの冒険は、もう終わったのさ。彼らには静かに生活させてあげたいね」とのこと。ということは、キャストは一新されるかもしれない。公開は'94年のクリスマスシーズンだそうで、期待できそう。

続編といえば、第8作『完結編』で完結したハズの『13日の金曜日』のパート9が製作(公開は未定)される(笑)。まるで『宇宙戦艦ヤマト』のようだが、その『ヤマト』にも新作があるとか……。

続編はまだある。ブルース・ウィリス主演の『ダイ・ハード3』('93年12月公開予定)だ。今度の舞台は1作目のビル＝地上、2作目の空港＝空につづき、予想どおり海が舞台になる。カリブ海の豪華客船でクリスマスを迎えるマクレーン夫妻の前に現れるシージャッカーたち、という話のようだ。もっとも、昨年暮れにアメリカで大ヒットし、日本でも3月公開予定の『沈黙の戦艦』と脚本の第一稿が似ていたため、現在書き直しているので、多少変わるかもしれない。

続編をもう1本。やはりアクション。『007』の新作だ。主演のボンドは前作にひきつづいてティモシー・ダルトン。アメリカでは'93年クリスマス、日本では'94年3月に公開予定。のびのびになっていた新作だけに、期待したいところ。そうそう、『007』シリーズは今年1月からシリーズ各作がノートリミングで順次発売されている。日本で『007』がノートリで発売されるのはこれが初めて。低価格だし、チェックしたい。

続編の企画はまだまだある。ざっと紹介してみよう。

まず『アダムス・ファミリー』。これは昨年春に公開されたブラック・コメディ。キャストは前作と同じ。公開は、全米が11月19日。日本は来年の3月だ。また、昨年公開された『バーチャル・ウォーズ』も続編が現在製作中。じつは、この作品の原作者であるスティーブン・キングが、その内容変更のスゴさ(なんたって8ページしかない短編の原作を、1時間30分にしていた)に怒って裁判を起こし、自分の名前とタイトル(映画原題は小説と同じ『芝刈り機の男』)を使用差し止めにしてしまったという代物。もちろん本映画のウリであるCGのバーチャル・リアリティの設定は原作にはない。アメリカでは'93年夏公開。日本では配給、公開とも未定。

また、SFX映画ではないけれどもエディ・マーフィーのヒット作『ビバリーヒルズ・コップ3』('93年12月公開)や『裸の銃を持つ男3 1/3』('94年

▲『沈黙の戦艦』(ワーナー配給3月公開予定)は、スティーブン・セーガル主演。内容はアメリカ戦艦がテロリストにシージャックされ、乗り合わせていた元・特殊部隊の主人公が、ひとりで孤独な戦いをするというもの。本物の戦艦や潜水艦を撮影に使用しているので迫力満点のアクション巨編だ

▲『バッフィ・ザ・バンパイアキラー』は'92年の東京ファンタスティック映画祭でも上映された吸血鬼映画。ヨーロッパから来た吸血鬼(ルトガー・ハウアーが怪演)に対抗するのはフットボールのチアガールという快作。20世紀フォックス配給'93年3月公開予定。内容は軽めのコメディっぽいぞ

▲『シティ・ハンター』は『少年ジャンプ』で連載されていた同名コミックの映画化。主人公の冴羽リョウには、『ポリスストーリー3』が好評だったジャッキー・チェン。助手の香役は、『チャイニーズ・ゴーストストーリー』シリーズのジョイ・ウォン。さらに日本の富豪の娘役でゴクミこと後藤久美子も出演。公開は3月春休み期間の予定。日本での配給元は東宝東和。アクションが楽しみだ。

情報 今年、キミはこれを見る

3月公開）というコメディアクションもある。

そして、続編のような、そうでないようなのが、20世紀フォックスでプロジェクトが進行中の『エイリアンVSプレデター』だ。有名な2大クリーチャーがスクリーン上で対決という、まるで『マジンガーZ対デビルマン』(たとえが古くてスマン）のような夢のプログラムだ。この映画を製作するのは全米大手のコミックス会社ダーク・ホースコミック社で、昨年夏につくられた同社の映画製作部門が出資するとか。現在、脚本作業中で、正式発表は夏ごろ。公開は'95年夏の予定。

『スパイダーマン』や、『ゴジラ』が待機中だ!!

SFの新作といえば『ターミネーター2』のジェームズ・キャメロン監督の新作がある。タイトルは『スパイダーマン』。スーパーマンやバットマンと並ぶアメコミヒーローの映画化だ。主演は『ターミネーター』でカイル・リースを演じたマイケル・ビーン。敵役のドクター・オクトパス（14本のマニュピレーターを持ったマッドサイエンティスト)にはアーノルド・シュワルツェネッガーが予定されている。公開はまだ未定だが、日本では東宝東和が配給元になる予定だ。

SFといえばゴジラの新作が2本もある。1本はゴジラシリーズ第20作となる『ゴジラVSメカゴジラ』('93年12月公開予定)。現在のところメカゴジラのデザインやストーリーも未定だが、もう1体新怪獣が出る予定とか。ううむ、これで年末のゴジラが定着するか？

さて、もう1本はすでに新聞にも発表されたUSA版『ゴジラ』だ。スタッフ、キャストともアメリカ人のこの映画、完全な外国産。製作はトライスター映画。監督は『バットマン』のティム・バートンが有力とか。製作は秋からで、公開は'94年クリスマス。日米同時公開予定だ。ところで、アメリカの映画会社がゴジラ映画を製作したがるという話は、過去にも数度あり、ジョン・カーペンター(『遊星からの物体X』)、ジョン・ランディス(『狼男アメリカン』)、そしてロバート・ゼメキスが名乗りをあげたこともあった。そしてバートンも昨年夏に来日したとき、東宝撮影所に『ゴジラVSモスラ』の現場を見学に行ったくらいのマニアだから、期待できそうだ。

日本では、最近の『8マン』のように過去のTV作品を映画としてリメイクするのが流行だけど、海の向こうでも2本進行している。1本はパラマウント製作の『ザ・セイント』。この作品は『セイント』というタイトルで放映されていた作品。内容は『ルパン三世』のように怪盗が主人公のもので、じつにヘンな作品。もう1本は『じゃじゃ馬億万長者』。こちらも、'40年代のヒットコメディで、リメイクするのは20世紀フォックス（公開は'93年夏)。

こうやって並べると、まことにバラエティに富んでいるのがわかる。'93～'94年は、期待していいかもしれない。（岸川靖）

電撃活動写真館

ミッドナイト スティング

プロのサギ師が仕掛けるだましのテクニック。観客も見事に煙に巻く鮮やかな手口に脱帽だ

◀ボクシング・シーンが大迫力！ 2月20日より全国松竹系にて公開予定

刑務所に服役中の天才詐欺師ケイン（ジェームズ・ウッズ）は、囚人仲間の脱獄に手を貸し、ガッチリと大金を稼いでいた。出所を間近に控えたある日、大がかりなボクシング賭博の話を耳にする。これまでの経験のすべてを賭け、一世一代の大勝負に出るが……。

ナイト・アンド・ザ・シティ

都会に生きる弁護士がボクシングのプロモーターに転職。男のロマンは実現するか!?

◀マシンガン・トークで大熱演のデ・ニーロ。2月中旬より松竹・東急洋画系にて

生粋のニューヨーカー、ハリー(ロバート・デ・ニーロ）は、舌先三寸で世渡りをするやり手の弁護士。が、突然ボクシングの魅力にとりつかれ、プロモーターに転職。アメリカン・ドリームという男のロマンに生きる情熱を見い出した彼は、すべてを賭ける決心を……。

日本製特撮番組もがんばってる

海外を中心としたSFX映画の羽ぶりがいいが、特撮番組も負けてはいない。先月、そして今月から、3本のTVシリーズがスタートしているのだ。

まずは『有言実行三姉妹（シスターズ）シュシュトリアン』。トリ年の神様から1993年の平和と幸福を守るよう命じられた山吹雪子、月子、花子の三姉妹のお話だ。脚本の浦沢義雄のシュールな、そして"こんなのTVでやっていいの?"と考えこませる世界が楽しみだ。

そして『五星戦隊ダイレンジャー』。『バトルフィーバーJ』以来の戦隊ヒーロー番組だ。かつて地上を支配していたゴーマ族に、気功術で挑む5人の戦士の物語。第1話はかつて、『宇宙刑事』シリーズの演出でファンを酔わせた小林義明が演出。

『特捜ロボ　ジャンパーソン』は警察が導入した高性能ロボットの物語。そのロボットの一切は秘密にされている。まったく謎につつまれたヒーロー、というのがミソだ。

そして映画として公開されはするけれども、TVヒーロー作品といいたいのが『仮面ライダーZO（ゼットオー）』だ。ZOはバッタの遺伝子を植えつけられた新改造戦士。敵は人類絶滅を狙うネオ生命体。本体は球体で、周囲にクルマや電柱などの分子を付着させ、怪物化する。なお監督は、『未来忍者』や『ゼイラム』の雨宮慶太が担当している。

海外の大作映画には規模でかなわないが、スタッフの熱意は負けていないぞ。

▲『有言実行三姉妹シュシュトリアン』フジTV系（日曜9:00～9:30)

▲『五星戦隊ダイレンジャー』テレビ朝日系（金曜17:30～17:55)

▲『特捜ロボ　ジャンパーソン』テレビ朝日系（日曜8:00～8:30)

▲『仮面ライダーZO』全国東映系（4月17日公開)

HARD

新製品

昔から2月は、8月ともども“ニッパチ”といって、商売の売上げが伸びない月といわれている。理由はカンタンで、2月は28日しかなく、8月には夏休みがあるからだ。べつに、2月になると

パイオニアが家庭用マルチメディアの決定版として発表した『レーザーアクティブ』。7月に発売が予定されているこのハードはCD、LD、CDVのマルチディスクプレイヤーが、ゲーム機になるというシロモノだ。セガと提携したMEGA-CDの上位版『MEGA-LDコントロールパック』、NECと提携したCD-ROM²上位版の『LD-ROM²コントロールパック』、そしておまけ(?)の『カラオケパック』という、3種類のパックを同時発表。これらのパックをプレイヤー本体に接続することで、ゲーム機になったりカラオケマシンになったりするのだ。『LD-ROM²コントロールパック』なら、HuカードとCD-ROM²版のゲームが動き、かつLD-ROM²専用ソフトを楽しめる。同じく『MEGA-LD』なら、メガドライブ、MEGA-CD用のゲーム＋『MEGA-LD』のソフトが動作するのだ。ただし、『LD-ROM²』と『MEGA-LD』では、ソフト互換はない。

メガドラとPCエンジンが楽しめるLD-ROM登場！

◀実写を背景に戦うシューティングなど、専用ゲームも発売する！

『レーザーアクティブ』専用ソフトとしては、自然画をフルに使った図鑑などの電子出版、映像と音声を活かした英会話などの教育ソフト、そしてもちろんゲーム！ タイトーからは、実写映像を使った3Dシューティングゲーム。その他のメーカーからも、7月のハード発売と同時に2～3タイトルを予定している。PCエンジンで鍛えられたメーカーも参入するみたいだから、けっこう期待できそうなのだ。これらゲームを含めソフトのタイトル数は、ハード発売と同時に6～10タイトル、年内には20～30タイトルが出そろう予定だ。

音声信号と映像信号の隙間に記録された540メガバイトのデジタルデータにプラス、LDの60分アナログ映像＆音声。PC9821やウワサのFM-TOWNS廉価版、松下とAT&Tが発表した3DOなど、最近、嵐の気配があるCD-ROMの世界の中でも、極めつけの大容量を誇っている。ハイパーゲーマーは要チェックなのだ！ **コンパチブルレーザーディスクプレイヤーCLD-A100 予価90000円以下／MEGA-LD、LD-ROM²用コントロールパック『PAC-S1』『PAC-N1』予価60000円以下、カラオケパック『PAK-K1』予価20000円以下／パイオニア☎03(3495)9903**

▲本体にコントロールパックを接続するシステムだ

演劇

高橋由美子ちゃん赤毛のアンに挑戦！

▶高橋由美子ちゃんは、女子大生になったアン・シャーリーを演じるぞ！

歌にCMに活躍中の高橋由美子ちゃんが、今度はミュージカルに初主演！ このミュージカル『新アンの愛情』は、“赤毛のアン”ことアン・シャーリーの青春時代を描いたもの。原作はもちろんL.M.モンゴメリの傑作小説だ。共演は薬丸裕英、川崎麻世ほか。東京は3月20～29日に日本青年館ホール、大阪は5月2～5日にシアター・ドラマシティで公演される。

くわしい問い合わせは、東京がキョードー東京☎03(3498)9999。大阪がミューベンツ・ジャパン☎06(345)7878まで。

世界の巨匠、範ちゃんを激励

▶範ちゃんの新曲『恋をしようと思う』は2月24日リリース

『シェルブールの雨傘』『華麗なる賭け』『おもいでの夏』などの映画音楽を担当、世界的に有名な作曲家ミシェル・ルグラン氏が12月に日本ツアーのため来日。東京新名所・天王州アイルでの記者会見には小川範子ちゃんが花束を持って登場。というのも範ちゃんは1月に初のミュージカル『シェルブールの雨傘』に主演したから。孫みたいに年の離れた範ちゃんから歓迎され、世界のルグラン氏もニコニコ。それまでの音楽談義を語るマジメな記者会見から、範ちゃんが登場すると雰囲気がいきなり、なごやかになりました。

ケット 新譜

人びとの煩脳が、萎えてしまうワケではない。ほうら、ここを読めば、キミの煩悩も元気元気!!(←どこか下品な文章でした)

VIDEO

『ふしぎなメルモ』(手塚治虫原作)LD化

▲タキコーポレーション 49440円〔税込〕4月25日発売

キャンディを食べては成長して、また元の年齢にもどる少女メルモの物語『ふしぎなメルモ』が全話LD化。放映当時、毎回出てくるメルモの裸が話題になった。予約締め切りは2月19日。

CDシングル

寺田恵子が極道の妻になった??

寺田恵子の新曲『Dream Again』は東映映画『〝新極道の妻たち〟覚悟しいや』の主題歌。とっても美しいスローバラードだ。

▲BMGビクター 1000円〔税込〕

CD

聴いて燃えろ!プロレステーマ曲

◀全曲会場使用バージョンなのだ。3000円〔税込〕キングレコード

W★INGプロモーション、NOW、オリエンタルプロレスリングの3つのプロレス団体で活躍中のレスラーの入場テーマ曲を収録したのがこの『プロレス・インディペンデント・ファイタース』だ。プエルトリコ軍団を率いる悪徳マネージャーのビクター・キニョネスがダミ声でボーカルを披露している『WAR GAME』はプロレスファン必聴の一曲。ロックアルバムとしても楽しめると思うので、音楽ファンにもおススメの一枚だ。

CDシングル

KAI FIVEの移籍第1弾!

安田成美、陣内孝則主演のドラマ『並木家の人々』(フジTV系、木曜22時〜)の主題歌『風の中の火のように』。甲斐よしひろ率いるKAI FIVEのポニーキャニオン移籍第1弾シングルだ。

シンプルな8ビートのリズムにのった甲斐のメロディ、ボーカルは活き活きとしていて耳になじみやすく、生命の躍動感さえ感じられる。

'74年に甲斐バンドを結成し、'80年代中盤までの日本のロックバンドシーンを支えてきた甲斐よしひろはまだまだ健在。老けこんじゃいないってことだ。

▲ポニーキャニオン1000円〔税込〕2月10日発売

CD

ビーチ・ボーイズ、ひさびさリリース

31年というキャリアを誇るベテランのロックグループ、ビーチ・ボーイズ。その彼らのひさびさのアルバムがリリースされた。

タイトルは『SUMMER IN PARADISE』。全12曲中8曲が新曲。残る4曲もデビュー曲『サーフィン』やヒット曲『サンフラワー』のセルフリメイク、スライ&ザ・ファミリー・ストーンの『ホット・ファン・イン・ザ・サマータイム』ドリフターズの『渚のボード・ウォーク』のカバーと、おもしろそうな選曲になっている。ジャケットも豪華だ。

▲ジムコ・ジャパン 3000円〔税込〕

EVENT

長女隊、デビュー2カ月にして日本武道館で1stライブ開催!

〝ちょうなんず〟ことウッチャンナンチャンの妹分として12月13日にポニーキャニオンから『妹のように』で歌手デビューした長女隊。セクシーアイドルをめざす瀬崎奈々(サッチン)、正統派アイドルの藤岡裕恵(ナカチン)、バラドル系の川辺真琴(ウッチン)の3人の〝長女〟によるグループだ。その長女隊のファーストライブが来たる2月13日に日本武道館で開かれる。デビュー2カ月で武道館に進出してしまうなんて、この3人はただ者じゃないとみたぞ。今年の活躍が大いに期待できそうだ。

◀サッチン(左)、ナカチン(中)、ウッチン(右)。立ち位置が通称なのだ(笑)

プレゼント

小田茜ちゃんのミニカレンダーを読者20名にプレゼントだ!

本誌『電撃王』創刊号の表紙もかざってくれた小田茜ちゃんから、ド〜ンと豪華なプレゼント。2月1日発売の新曲『南の国から来た手紙』のパンフレットだ。マスコミ関係者など一部にしか配られなかった貴重品だぞ。ウラ面は6月までのミニカレンダーになっている。テレ朝系で放送中のドラマ『いちご白書』も主演でがんばっている茜ちゃんの笑顔を見ながら、今年前半を乗り切ろう。希望者は巻末アンケートに『小田茜ちゃんのパンフレット希望』と書いて送ろう。締め切りは3月6日消印有効。

◀毎月さまざまな表情の茜ちゃんがキミにほほえむのだ!

テーブルトーク RPGプラザ

話題の新作を大紹介だ!

テーブルトークRPGやボードSLG、カードゲームの話題作、新作を紹介するのがこのコーナー。今回は、ひさびさに登場した大型戦術級SLG『アドバンスト・スコード・リーダー』をメインに大紹介！ ほかにもテーブルトークRPGやカードゲームもたっぷりと詰まっているぞ！

アドバンスト・スコード・リーダー

●ホビージャパン☎03(3354)9341／ボードSLG／15000円［税別］／発売中

アメリカで圧倒的な人気を誇るボードSLG『アドバンスト・スコード・リーダー』のルールブックが日本語版で登場！ 詳細なシステムで第二次世界大戦の陸上戦闘を再現する、史上最大・最高のSLGがついに日本へと上陸したのだ！

最近はあまり元気のなかったボードSLGだけど、ひさびさに大物が現れたぞ。この『アドバンスト・スコード・リーダー（ASL）』の題材は第二次世界大戦。戦国時代や三国志もいいけれど、『コンバット』の再放送や田宮の模型で育った世代（笑）には、SLGといえば、やはり戦車と機関銃が活躍するこの世界なのだ。〝アドバンスト〟というくらいだから、当然オリジナルの『スコード・リーダー』が存在する。米国アバロンヒルの名作戦術級SLGとして知られるこのゲームは、1977年に登場してから拡張・複雑化を繰り返し、ついには上級者でも理解が難しいものとなってしまった。そこで緻密な内容はそのままに、ルールやコマをより体系的でスマートなものに改良したのが『ASL』というわけ。だから〝アトバンスト〟といってもオリジナルの『スコード・リーダー』シリーズに比べ、むしろ理解しやすくなっているのだ。

◀ルール本文の記述は、項目ごとに図や実際のプレイでの例が豊富に示されている。だから多岐にわたる解説も、容易に理解できるのだ

ではその中身はというと、『ASL』では1つのコマが歩兵なら1〜10人、戦車やトラックなら1台を表している。パソコンSLGによくあるような大きな単位の戦いではなく、ちょうど戦争映画やジオラマなんかと同じサイズ。だから建物のスキマをくぐり抜けていく兵士たちだとか、塀やガレキをものともせずに突き進むタイガー戦車だとかいった光景が、盤上に具体的な形で繰り広げられるのだ。

しかも『ASL』では、豊富なコマと地図盤の組み合わせによって、なんと第二次世界大戦で起こった陸上での戦闘は、ほとんどすべて再現できるようになっているのだ！ そこで厚さ200ページに及ぶこのルールブックは、起こり得るありとあらゆる状況について詳しく解説。たとえば、兵士が下水道を通って移動したり木や建物の屋根に登ったりといった変わった行動も取ることもできるのだ。またいちばん気になる戦車や砲に関しても、この時代に存在したものは形式のちがいも含めてほとんど網羅されている。もちろんドイツのリモコン戦車「ゴリアテ」などといった変わりダネの兵器についても、ちゃんと解説されているぞ。

また、個々の兵士の心理状態を重視しているのも『ASL』の特徴。パニックを起こした兵士が勝手に無謀な行動に出てしまう〝凶暴化〟や、逆に部隊の中からとくに勇敢な人物が1個のコマとして活躍するようになる〝ヒーロー〟などのイベントは、ゲームの展開をガラッと変えてしまうほどの威力を持つのだ。

確かにルールブックだけで15000円という価格は決して安くはないし、その内容にしても初心者が一読してすぐにプレイできるというものではないだろう。だが、じっくりと取り組みさえすれば、この『ASL』の中には一生プレイしても足りないくらいのスケールの大きな楽しみが広がっているのだ。いまのコンピュータSLGに物足りなくなったという人は、ぜひがんばってチャレンジしてほしい。あらためてボードSLGの奥深さを実感できるぞ！

拡大を続ける『ASL』システム

『ASL』とは、第二次世界大戦のあらゆる陸上戦闘を扱った一大SLGシステムのこと。今回日本語版が登場したのは、その基本となるルールブックのみなのだ。現在『ASL』をプレイするためには、これに加えて輸入されている英語版のモジュールを購入する必要がある。だけどスタートセットである『ビヨンド・バラー』（右写真）にはコマや地図盤といったものだけで追加ルールなどは入っていないから、あまり英語が必要とはならない。

ほかにも、追加のコマにはすでに第二次世界大戦に参加したすべての国籍が用意されているし、各地の戦場の特徴を表した追加ルールもそろっている。またいままでに登場しているものだけでも地図盤は40枚以上、シナリオはなんと200本に及び、これらはいまなお増え続けている！ まさに一生かかっても遊び切れない、究極のSLGシステムなのだ！

※このコーナーで紹介した商品を各3名（『エンパイアの興亡』のみ5名）にプレゼントします。巻末のアンケートハガキのプレゼント欄に、希望する商品をひとつだけ記入して応募してください。

マッドなメカとおかしな悪人がぞくぞく登場!

スチーム・パレード

●ツクダホビー☎03(3843)1130/サプリメント/4800円［税別］/発売中

大好評のスチームパンクRPG『ギア・アンティーク』に、エクスパンション第2弾が登場！

『スチーム・パレード』の目玉は、舞台となるマキロニー世界の軍事情勢の詳細な解説だ。このゲームの最大の魅力といえば、レトロな香りのする不思議なメカたちだけど、今回追加ルールでは多脚歩行戦車や空挺降下戦車といった以前にもまして奇妙なメカニックが紹介されている。

さらには、この世界を騒がせている悪の秘密結社についても詳細な解説が用意されている。こちらはなんといっても有名犯罪者のリストが楽しい。美少女怪盗ユーロビートや天才科学者ヴェルン卿といった危険だけどちょっと変テコなNPCたちが、イラスト入りでつぎつぎと紹介されているのだ。

大陸横断鉄道で各地をめぐるキャンペーンシナリオも用意された、見どころの多いこの『スチーム・パレード』だけど、この1作で『ギア・アンティーク』がひとまず完結してしまうというのは少々残念なところ。

混沌が待ちかまえるエンパイア地方を旅してみよう

エンパイアの興亡 「内なる敵」キャンペーン(1)

●社会思想社☎03(3813)8101/サプリメント/640円［税込］/発売中

この『エンパイアの興亡』は、人気ファンタジーRPG『ウォーハンマー』のシナリオ集。この中に収録されている内容は、ファンならどれも見逃せないものばかり。

なにより重要なのは、『ウォーハンマー』の主な舞台であるエンパイア地方に関する情報が詳しく解説されている点。エンパイアの歴史や政治機構といった興味深いものから、各地の地理や日々の暦といった日常生活をプレイするのに必要不可欠なものまで、ぜひ知っておきたい情報が数多く紹介されているのだ。

いっぽう、シナリオのほうもこれまた楽しみ。本書に収録されたシナリオ「人ちがい」は、これからぞくぞくと紹介される予定の巨大なキャンペーンシナリオ『内なる敵』の出発点となっている。といっても進行に便利な地図やNPCのリストなども用意されており、初心者でも簡単にプレイできる。

熱い雰囲気が大復活!　これが『蓬萊学園』の原点だ

蓬萊学園の復刻!

●遊演体☎0427(48)6999/ガイドブック/3500円［税別］/発売中

いまや押しも押されぬ人気テーブルトークとなった『蓬萊学園の冒険!!』。ファンの数は、母体となった『ネットゲーム'90』の時代をはるかに越えてふくらんでいる。

このため、「ネットゲーム時代の蓬萊学園をもっと知りたい！」という声も高い。それに応えて登場したのがこのブ厚い本、「蓬萊学園の復刻！」なのだ。『ネットゲーム'90』の月刊機関誌「蓬萊タイムズ」と、終了時に出た「総集編」を一冊にまとめ、当時の雰囲気を伝える一次資料として提供するものだ。現在活躍中の超メジャーNPCが、当時はまだPCとして、壮大なストーリーをつくって（巻き込まれて？）いくさまがわかってしまう。また、この本は「実録・ネットゲーム」としての側面も持っている。ネットゲームの雰囲気や内容を詳しく知るために、ほかにない資料として役立つぞ。

人気のSLGをカードゲームでチャレンジ!

三國志Ⅲ カードゲーム ＆ 信長の野望・覇王伝 カードゲーム

●光栄☎045(564)1961/カードゲーム/三國志Ⅲ・3800円［税別］、信長の野望・覇王伝・2900円［税別］/発売中

光栄のSLG『三國志』『信長の野望』のカードゲームに、それぞれコンピュータ版の新システムに合わせた続編が登場！

『三國志Ⅲ』では、武将に武官と文官の区別ができた。計略には文官、戦闘には武官と、武将を巧みに使い分けることで変化に富んだ作戦が可能になったのだ。

いっぽう『信長の野望』では、各地の城を奪い合うことでプレイが進行。〝本能寺の変〟や〝一向一揆〟といった効果的なイベントカードも駆使して城カードを集め、ついには上洛軍を率いて天下統一へと乗り出すのだ！

▲『三國志Ⅲ』の目的はもちろん中国統一。カードはパソコン版のCGと同じなのだ

▲『信長の野望』は、パソコン最新作『覇王伝』がベースとなっているのだ

おたより大募集 !!

当コーナーでは、みなさんからのイラストやご意見、ご感想など、なんでも募集しています。テーブルトークRPG、ボードSLG、カードゲームなどに限らず、おもしろそうなゲームならどんどん紹介していくから、みんなも応援してくださいね。おたよりのあて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル メディアワークス 電撃王編集部 テーブルトークRPGプラザ、まで。お待ちしていま～す。

アーケード最前線

2年以上もの間、ゲームセンターの人気を独占し続ける『ストリートファイターⅡ』。今月は、このスーパーゲームのニューバージョンを大特集するぞ！

ストリートファイターⅡダッシュ　ターボ大特集

格闘ゲームの傑作『ストⅡ』に待望の新バージョンが登場だ。新たな必殺技が使えるようになって、対戦プレイがさらに白熱！　今年もゲーセンに『ストⅡ』旋風が吹き荒れる！

◀白ハチマキのリュウ。他のキャラもコスチュームが変わっている

◀新しい技が加わり、キャラクターの強弱にも変化が生じた

カプコン／格闘アクション／好評稼働中

マイナーチェンジで対戦がさらにエキサイティングに!

『ストⅡターボ』と『ストⅡダッシュ』の見かけ上のちがいは、まずスピードが速いこと。いままでよりも素早い判断や操作が必要になり、緊迫感がアップ。そのほか、キャラのコスチュームの色が変わったり、新しい技がいくつか加わったりしているけれど、『ストⅡ』から『ダッシュ』へのバージョンアップのような劇的な変化はない。しかし、対戦のバランス調整に手が加えられているので、キャラクターの強さや対戦時の相手が『ダッシュ』のときとちがっている。いわば『ストⅡターボ』は、外見より内容の洗練に力を入れたマイナーチェンジ版といったところだろう。『ストⅡターボ』の対戦は『ダッシュ』以上に白熱したものになるはずだ。

Instruction

A：小パンチ
B：中パンチ
C：大パンチ
D：小キック
E：中キック
F：大キック

レバーの左右で移動。下でしゃがみ、上でジャンプ(右上、左上でななめジャンプ)。敵に攻撃されたとき、敵のいない方向にレバーを入れると防御態勢をとる。レバーとボタンの組み合わせで、さまざまな技を使い分けることができる。

これが新必殺技だ！

さあ、『ターボ』で新登場の必殺技の一部を紹介しよう。新しい技が加わったことで、いままでの弱点をカバーできたキャラもいるぞ。

リュウ・ケン

空中竜巻旋風脚

ジャンプ中に竜巻旋風脚のコマンドを入力すると、空中（高い位置）で竜巻旋風脚が出せる。飛び込んできた相手にブチかますのをはじめとして、いろいろな使いみちがありそうだ。ただし、真下からの攻撃には無防備なので、昇龍拳などには用心しよう。

▲ジャンプ中、まだ技をしかける前の相手に旋風脚を叩きこめ！

▲真下からの昇龍拳やタイガーアッパーカットに気をつけろ

E・本田

◀スモウプレスで相手がのけぞったところで…

◀百貫落としでダメ押し。超重量級の荒ワザだ！

スーパー百貫落とし

フライングスモウプレスの後、すぐさま百貫落としを繰り出す、豪快な連続技。レバーを↓にためた後、↑と同時に大キックボタンでこの技が出せる。2つの技が両方当たれば、相手は大ダメージだ。

ザンギエフ

ハイスピード・ダブルラリアット

キックボタンを3つ同時に押すと、高速で回転するダブルラリアットが出せる。普通のWラリアットとちがい、足元が無敵になるのがこの技の特徴だ。2種類のラリアットをうまく使い分けて戦おう。

▲ザンギエフの大敵、グランドタイガーショットも素通りする

 イラスト／渡辺天留子

ダルシム
ヨガ・テレポート

「昇龍拳のレバー操作＋パンチ（キック）ボタン3つ」のコマンドを入れると、ダルシムの体がフッと消えて、テレポートする。操作法によって出現場所が変わるので（出現ポイントは4カ所）、相手をキリキリ舞いさせてやろう。

◀タイガーショットがダルシムを直撃！ と思った瞬間、ダルシムの体がフワリと宙に浮き…

▶スッと姿が消え、タイガーショットはハズレ。この後、ダルシムはサガットの背後に再出現

ブランカ
バーチカル・ローリング

レバーを↓にためた後、↑とパンチボタンを押すと、ブランカがナナメ上に向かってローリングアタックする。飛び込んで来た敵に対して有効なのはもちろん、落下中も相手にダメージを与えられる、オイシイ技だ。

春麗

気孔拳

ついに春麗も飛び道具を使えるようになった。
出し方はダルシムのヨガフレイムと同じ。動きの素早さに飛び道具がプラスされた春麗は、かなりやっかいなキャラになることだろう。

『ターボ』発売記念ゲーム大会開催！

取材当日、突然開催されることになった『ストⅡターボ』大会。電撃王、電撃SFC、電撃PCエンジンの各代表者と、カプコンの西口氏の4人によって、互いのメンツをかけた戦いが繰り広げられた。結果は、西口氏が電撃PCの松崎をからくも押さえて優勝。メーカーの意地を見せた。電撃王は惜しくも3位。「残念です」と悔しがる小峰の目に涙が光った（ウソ）。

◀小峯に負けて最下位が決定し、悔しがる中村

◀白熱した試合の末、西口氏が勝利を手にした

◀電撃SFCが誇る、ひょうきん（死語）編集者。キャラは春麗とダルシムを使う

◀電撃王のヒゲオヤジ。ハメ技の嫌いなガンコ者。キャラはリュウ一筋（それしか使えない）

▶戦う営業マン、カプコンの西口氏。持ちキャラは本田で、パワフルな試合運びが身上

▶電撃PC代表、燃えるゲーム猿・松崎。すべてのキャラをそれなりに使いこなす

Big News 1

カプコン新作、アメリカで発表！

1月上旬、アメリカで開催されたCES（家電製品見本市）において、日本よりひと足早くカプコンの新作が発表された。スーパーNES版では、ふたり同時プレイ可能な『ファイナルファイト2（仮）』、そしてNES版の『ファイナルファイト』だ。会場の注目を集めていただけに、日本での発売が待たれる……。

▲日本の発表会のようなコンパニオン・ギャルがいないカプコン・ブース。残念…!?

▲スーパーNES版では、ハガーに加えて、ミキとカルロスの新キャラが選べる

Big News 2

『ストⅡ』ぬいぐるみ続々登場！

全国の『ストⅡ』ファンと、クレーンゲーマーに耳寄りなニュース。なんと『ストⅡ』のキャラクターのぬいぐるみが登場するのだ。今回ぬいぐるみになるのは、春麗、リュウ、ブランカ、本田、バイソンの5人。残りのキャラについては、ぬいぐるみのデザインが決定しだい、つぎつぎと登場させるそうだ。

いつも『ストⅡ』の対戦で負けて悔しい思いをしているクレーンゲーマーの諸君！ だれよりも早くぬいぐるみを5体揃えて、『ストⅡ』の仲間のハナを明かしてやろう！

▲今回登場する5体。ファンなら絶対集めよう！

GM専科

いや〜寒い！ 春といってもまだ凍みる。今月も寒がっているGMファンのハートを燃え上がらせる最新GM情報をバッチリ紹介！ これを読み逃せば春はもう来ない!?

STGの音楽をつくり続けて丸７年!

東亜プランといえば、シューティングゲーマーがもっとも注目するメーカー。その東亜プランが1992年の末にリリースした、『ドギューン!!』は超絶美麗のグラフィックとノリノリの音楽がバッチリの熱いゲームだ。２月19日に発売される、この『ドギューン!!』のCDに収録されているアレンジを担当したのは、オリジナルの作曲もしている上村建也氏。『ヘルファイヤー』や『アウトゾーン』の音楽を手掛けた有名人だ。今月は、東亜プランにおじゃまして、上村氏に『ドギューン!!』のサウンドについて詳しくうかがってきた！

――アレンジバージョンの仕上りのほうはどうでしょうか？

「シューティングゲームの音楽はノリをつくるのが重要ですよね。ノリといっしょにハデな感じも出そうとするとテンポが速くなってしまうんです。そして、ゲーム音楽は短いフレーズの繰り返しです。アレンジすると、すごく忙しい感じになってしまうんですよ。同じメロディが速いテンポで何度も流れるわけですから……あらためて聞き直してみると、うるさいかなぁって気がしますね」

▲影響を受けたのは70年代のディープ・パープル、ジューダス・プリースト

ドギューン!! 東亜プラン

２月19日発売
CD／1500円〔税込〕
全14曲収録
CDサイズステッカー付き
●ポニーキャニオン

上村氏の作品グラフィティ!!

G.S.M.TAITO2 究極タイガー
●ポニーキャニオン 3000円〔税込〕
『タイガーヘリ』を担当。『飛翔鮫』『究極タイガー』は『TATSUJIN』で有名な弓削雅稔氏との共作。

TOA PLAN GAME MUSIC SCENE ONE TATSUJIN
●ポリスター 2472円〔税込〕
東亜プランの４作品のGMを収録したCD。上村氏の担当したのは『ヘルファイヤー』。

G.S.M.1500 ZERO WING
●ポニーキャニオン 1500円〔税込〕
この『ゼロ・ウイング』では６曲を手掛けている。『ヘルファイヤー』のようにオープニングがグーッ！

G.S.M.1500 OUTZONE/SNOW BROS.
●ポニーキャニオン 1500円〔税込〕
『アウトゾーン』を担当している。上村氏、初のアレンジ作品がお目見えしたCDだ。聞き逃すな！

――1991年に発売された『ヴィマナ』では、ギターの演奏を担当されてましたが、今回もギターを弾いているんですか？

「今回も生で演奏してます。でも、１年に１回ぐらいしか弾かないんで、長時間練習すると指から血が出ちゃうんです。録音は時間が決まっているので練習しないわけにはいかない。『ヴィマナ』の録音のときも指から出血しましたが、今度も出血してしまいました」

――まさに、血まみれのアレンジですね(笑)。

「ええ、ですからぜひ聞いてみてください!!」

New Release

VARTH G.S.M.CAPCOM 6/ALFH LYRA

２月19日発売
CD２枚組／3500円〔税込〕
全68曲収録
ストⅡダッシュ大技早見帳
●ポニーキャニオン

アルフの新作が１年ぶりに登場。今回の内容は『バース』『ストリートファイターⅡダッシュ』『ナイツ・オブ・ザ・ラウンド』の、アレンジとオリジナルを収録。『ストⅡダッシュ』の『READY TO FIGHT』がアレンジ収録されている。

餓狼伝説2/SNK 新世界楽曲雑技団

２月19日発売
CD／1500円〔税込〕
全43曲収録
CDサイズステッカー付き
●ポニーキャニオン

NEO・GEOの格闘対戦ゲーム『餓狼伝説２』のCDが早くもリリースされる。SNKのサウンドゲーム「SNK 新世界楽曲雑技団」によるアレンジバージョンを１曲と、オリジナルとVOICE、SEもバッチリ収録している。

超兄貴 〜兄貴のすべて〜

２月21日発売
CD／2800円〔税込〕
全32曲収録
兄貴ステッカー付き
●NECアベニュー

1992年の12月に発売された、空前絶後のマニアック・シューティング『超兄貴』のサウンドを収録。作曲者の葉山宏治氏自身が手掛けたアレンジバージョンが６曲入っている。「超兄貴」ならではのサンプリングが脳髄を直撃!?

サイトロン ビデオゲームミュージック年鑑1992

２月19日発売
CD２枚組／3500円〔税込〕
全81曲収録
ブックレット型ステッカーシート付き
●ポニーキャニオン

『月刊ゲーメスト』のベストVGM賞の上位５作品のアレンジとオリジナルを余すところなく収めたCD。『メタルブラック』『ストリートファイターⅡダッシュ』『龍虎の拳』『ギャラクティックストーム』『ウルフファング』を収録している。

ビューポイント／サミー

２月19日発売
CD／1500円〔税込〕
全17曲収録
CDサイズステッカー付き
●ポニーキャニオン

サミー工業が送るNEO・GEO対応の、新感覚斜め俯瞰(ふかん)シューティング『ビューポイント』のサウンドを収録したCD。ハウスチックなオリジナルバージョン、SEを余さずに収録、アレンジバージョンを２曲も収録した豪華版だ。

PMD98

２月21日発売
CD／2800円〔税込〕
全13曲収録
●NECアベニュー

『プリンセスメーカー』等の作曲を担当した梶原正裕氏が、自ら制作したPC98に対応のPMD（プロフェッショナル・ミュージック・ドライバー）を使い、『サイレントメビウス』のGMやオリジナル曲を演奏している。

NEWS REMIX

■『ラジアメ・イベント』開催!

1月17日に開催されたラジアメ・ニューイヤーコンサートにおいて『ワルキューレの伝説』のクラシックアレンジが披露された。このアレンジバージョンは6月にCDとしてビクター音産より発売の予定だ。

■はみだし新譜情報

ビクター音産よりSFC版の『**真女神転生**』〈CD/3900円〉が2月24日に発売される。2枚組で、アレンジバージョンを8曲収録したお買い得アイテム。〝めがてんファン〟は買い逃すな!

2月24日にキングレコードからリリースされる3作品を紹介しよう。『**コナミ・パーフェクトセレクション・サウンド・レーシング・ヒストリー**』〈CD/3000円〉は、『F1スピリット』『チェッカーフラッグ』など、コナミの往年のレースゲームのサウンドをアレンジした作品。また、好評発売中のOVA『イース』のサウンドトラック盤が2作登場する。『**パーフェクト・コレクション・イース 天空の神殿Ⅰ J.D.K.BAND編**』と『**～Ⅱ J.D.K.E.オーケストラ編**』はOVAの1・2巻で使われたサウンドを収録したもの。収録曲はすべて映像とのマッチングのために新たに演奏・録音されたものばかり。OVAの3・4巻に使われる曲は1月11日から3日間にわたりレコーディングされた。この模様は次号に紹介するぞ!

私はいかにして心配するのを止めてヘヴィ・メタルを愛するようになったか

文責:ヒート西

HEAVY METAL PINBALL CRÜE BALL

●エレクトロニック・アーツ・ビクター/メガドライブ/6800円(税別)

1992年12月に発売された、メガドライブのピンボールゲーム『クルー・ボール』。これってエポック・メイキングなんだよなぁ。アメリカの超メジャーバンド〝モトリー・クルー〟の曲を聞きつつ、ゲームができるという「イッツナイス!」なゲームだ。そいで、正式タイトルがスッゲェーぞ。『ヘビー・メタル・ピンボール　クルー・ボール』だもん。キテる! そのタイトルに味蕾を刺激されたオレは、もちろん発売日に購入した。そいで、ホコリをかぶったメガドラのスイッチオーン。きた、きたぞォ。いきなり『Dr.FEELGOOD』がぁ! 知ってるヤツは歌っちゃうぜ。ヘッドバンギングもしちまうよ、ついでに!

でも、惜しいことにゲームの曲のすべてがモトリーの曲というわけじゃない。モトリーの曲は3曲のみ。それに、モトリー・クルーってヘヴィ・メタなのかねェ。オレにいわせりゃ、せいぜいハード・ロックって感じがするが……まあ細かいことはおいといて、こういったようにメジャーなアーティストの曲を使ったゲームっていいと思う。もろメディアミックスって感じだもん。ゲームの裾野を広げるには、最高にイカした方法だね。これからも、ドンドンやって欲しいなっ!

◀オーディオ機器をモチーフにしたプレイフィールド。動くターゲットがヘンだ……

▶ボーナスステージは迫りくるスカルを倒すブロックくずしみたい

◀1989年にリリースされた、モトリー・クルーの「ドクター・フィールグッド」。アルバムタイトル曲がゲームのオープニングに使用されている。1992年には最新作「デケイド・オブ・デカダンス」が発売された

New Release

ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁 イン・ブラスⅢ

3月5日発売
CD/2800円(税込)
全11曲収録
●アポロン

『ドラクエⅤ』関連CDの最新作として「ドラゴンクエストⅤ」で使われた全11曲のブラスバージョンを収録したものが発売される。演奏は、日本を代表するブラスオーケストラ〝東京佼成ウィンドオーケストラ〟が担当している。

ウインビーのネオシネマ倶楽部

発売中
CD/3000円(税込)
全10曲収録
●キングレコード

全国の〝ながら族〟に送るイージーにリスニングできるCDの登場だ。『出たな! ツインビー』『エキサイティングビリヤード』『悪魔城伝説』『愛戦士ニコル』といった名作に、ハウスやストリングスのアレンジを加えている。

パーフェクト・コレクション・ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

発売中
CD2枚組/4200円(税込)
全58曲収録
●キングレコード

1枚目には『英雄伝説Ⅱ』のオリジナルサウンドの29曲をすべて収録。2枚目はオリジナル29曲をアレンジしたものを収録しており、交響曲、ハードロック、ストリングスといった多種多様なアレンジを収めた入魂の1作。

結婚ワルツ ドラゴンクエストⅤ～天空の花嫁～

2月21日発売
シングルCD/1000円(税込)
全4曲収録
コーラス用譜面付き
●アポロン

「ドラゴンクエストⅤ」の結婚式の場面で流れる「結婚ワルツ」。そのコーラスバージョンと「交響組曲　ドラゴンクエストⅤ」から3曲を収録。結婚披露宴で歌いたいという、ファンの問い合わせが殺到したためにつくられた1枚だ。

MIDI POWER Ver.2.0 -X68000 COLLECTION-

発売中
CD/2800円(税込)
全36曲収録
●キングレコード

好評の『MIDI POWER』シリーズの2作目。今回収録されているのは人気のシューティングの3作品『グラディウス』『沙羅曼蛇』『A-JAX』。ライナーノートには、MIDIアレンジについて解説した「MIDI POWER講座」を掲載している。

3月の新譜速報

●ザ・ニンジャウォリアーズ コンプリートアルバム
3月19日発売/CD/2500円(税込)/ポニーキャニオン

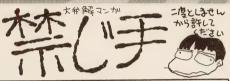
●G.S.M.1500 ドラゴンガン
3月19日発売/CD/1500円(税込)/ポニーキャニオン

●卒業
3月21日発売/CD/価格未定/NECアベニュー

●エルムナイト
3月25日発売/CD/価格未定/ポリスター

 イラスト/しろー大野

読者と編集部との間に、心と心のふれあいを生む愛と祝福と希望まみれのコーナーが、今月もまたやってまいりました。このコーナーは読者の皆様の投稿やイラストを中心に、インタラクティブな記事構成でお贈りするページなのである。へへんだ！　ちょっぴりパソコン誌らしい単語もちりばめてみたかったんだけど、ほかには何も思いつかないやい。どうだ、くやしいぞ!!

▶左の4コマを描いた人／盛本（祝NY個展開催）康成

先月号のこのページでもお伝えしたように、このコーナーは読者の皆様のおたよりやイラストを掲載していくコーナーである。しかし、創刊２号である。この号の締め切りは、なんと創刊号の発売日といっしょだったのだよ。いや、過去形になってしまったが、まぁ気にするな。

ところが！　あ〜ら不思議。今月は、読者の皆様からのお手紙がもうすでにあるんだなっ。なぜかな〜、ヘンだな〜。全然関係ないが、このページでは、共同印刷の電撃王担当営業さんへの励ましのおたよりも大募集するのでよろしく！　いままでの話とは全然関係ないんだけどね、ホントに。

と、まぁ、そんなわけで、関係ない話もしてしまったのだが、そ〜ゆ〜ことで、今月は創刊２号にして読者の皆様のおたよりをちょっとだけ紹介することができるというわけだ。

このページでは、各コーナーごとにおたよりを募集しているけれど、それ以外にも、どんな内容のものでもおもしろいものはどんどん採用していくので、新企画の希望や意見などなんでもいいから、投稿を待っているのでよろしく!!

◀右の4コマを描いた人／中野（よくわかる）豪

投稿イラスト大全

謎のイラスト一番のり!! 一体なぜ!?

まず、左のハガキを見てほしい。12月23日の消印である。12月23日（祝日）といえば当編集部は創刊号の校了作業でヒーヒーいっていた時期である。そんな日に投稿してきたのである。ましてや、あて先は「電撃王」と呼び捨てである。まぁ、それはいい。ペンネーム（以下PN）黒夜叉王は、一体どこで電撃王の存在を知ったのか？ やはり王を名乗るものどうしは、なにか通じ合うものがあるのだろうか？ と思った矢先に、PN龍兵器93やPN靂命るし、PN詩楽譜、PN凰来など、ぞくぞくとイラストが郵送されてくるではないか!! 彼らはどうやら昨年末に発売された本誌の兄弟誌『電撃スーパーファミコン』、『電撃コミックGAO！』で住所を調べ、わが電撃王にも読者投稿コーナーがあるにちがいないと勝手に決めつけて投稿してきたようである。う～む、畏るべし投稿パワー、とりあえずは応援ありがとう。今回は一番のりの栄誉を称えて黒夜叉王くんのみ掲載してあげよう。

文章投稿コーナー

怒りのゲシュタルト&秘密の手帳

ショクンの怒りを昇華する正義の投稿コーナー、怒りのゲシュタルト採用第1号は神奈川県の荒田洋志（22）

だれか私の魂の叫びを聞いてくれ（中略）部屋なりホテルなりまでガマンできねーのか！ 他人のめーわくを考えろ！ この色ガキがっあっ！ むかつくこと限りなし！ 断じて許せんぞ～！

誌面の都合で大幅に割愛してしまったが、いわんとすることは伝わっただろう。魂の叫びにしてはいじましい気もするが、そうか22歳だもんな、許す！

つづいては秘密の手帳のコーナー、東京都 タイイチの投稿が1番のり。

（知人の家族が箱根旅行に行き）ホテルに着いてからおじいさんがフロに入りに行くと行ったまま、何時間たっても戻ってきません。驚いた家族がホテル中探してもみつからないのでフロントに聞いたところ、タクシーに乗るのを見かけたと言うのです。東京の家に電話をしてみると、そのおじいさんが「部屋を忘れてしまった。ホテルの人に尋ねてボケたと思われるのがイヤで聞けなかった」と言ったそうです。

オチャメである。長生きしてほしいな。

シリーズ 次回予告 追求

あわただしく過ぎ去ってしまった第1回だが、次号ではもっとスペースをとって投稿はできるかぎり全文掲載していくつもりなのでよろしくな。怒りのゲシュタルトでは、君の怒りを30万部（公称）の誌面で晴らすチャンス！ 社会的な怒りには編集部がキミに代わって釈明を取りに行こう。金丸信は無理かもしれないが、自民党本部くらいまで行かんでもないぞ。また、秘密の手帳はキミや身の回りの恥ずかしい話を募集中。話の内容にまつわる記念品を贈るので、恥の思い出として一生大事にしてくれ。今月採用したタイイチには「箱根の湯の花」を贈るので、おじいさんにあげてね。募集はいずれも200～400字程度で。

おたより大募集&プレゼント応募のあて先

電撃王では読者の皆様のお手紙に一喜一憂するので、どしどし投稿してください。あて先は

〒102 東京都千代田区神田神保町2の22の11

カンナビル『電撃王編集部』○○○（コーナー名）

皆様のための情報コーナー

プレゼント情報を2連発!!
応募はアンケートハガキで

サイン入り春麗ポスター 15名

東芝EMI発売のストⅡイメージCD、『ストリートファイターⅡ復讐の戦士』うるし原智志描き下ろし記念ポスター春麗役の冬馬由美サイン入りは3名に。

PCエンジン版 銀河お嬢様伝説ユナ 3名

PCエンジン版スーパーCD・ROM²ソフト『銀河お嬢様伝説ユナ』を抽選で3名の読者にプレゼント！

第2回ライター募集

先月の第1回ライター募集につづいて、早くも第2回ライター募集の火ぶたは切って落とされた！　ゲームをプレイした上にお金までもらえるとゆう憧れのゲームライターをめざせ!!

第2回締切は3月6日だ!!

（当日消印有効）

電撃王編集部ではパソコン・アーケード・テーブルトークなどのゲーム記事、及び、その他の記事のライターを募集しています。首都圏に在住で、ＪＲ水道橋駅または、地下鉄神保町駅から徒歩５分の電撃王編集部まで１時間前後で通うことのできる方。また、パソコンゲームのライターを希望する方はパソコンを所有している方に限らせていただきます。(機種は問わず。それ以外の記事のライター希望者は不要です)。

●仕事の内容
ゲームのテストプレイや本誌記事の構成及び原稿作成。場合により取材同行もあり。毎月３～５回程度、打ち合わせのため来社が必要

●応募の方法
履歴書と作文（800字程度）を封書にて、右記のあて先まで郵送してください。また、履歴書の余白部分にいままでプレイしたことのあるゲーム名を、パソコンゲーム希望者は所有する機種名も明記のこと。応募は18歳以上の方に限らせていただきます（高校生は不可）。

●作文のテーマ
あなたの好きなゲーム、または最近、観た映画・ビデオをテーマに、題名は自由につけてください。様式は自由。800字程度で。

●選考の結果は５月末日までに郵送または電話にてご連絡いたします。

●応募のあて先
〒101 東京都千代田区神田神保町２の22の11
カンナビル　メディアワークス　電撃王編集部
『新人ライター募集③係』
※選考結果に関する電話でのお問い合わせにはお答えできませんので ご了承ください。

第１回最優秀候補は吉田幸一くん

毎月の、なぜか気になる本を独断と偏見で勝手に紹介しておくのでキミも読め！

◆日本一有名な庶民一家の歴史

『ウルトラマン』『ゴジラ』と、架空のキャラクターについての研究本が目白押しの今日このごろ。ついに研究本の波は『サザエさん』にまでおよんでしまった。

しかし、天下泰平のサザエさん一家に研究に値するようなことがあるのか？　これが、あるのである。28年間、新聞マンガとして連載された『サザエさん』には、戦後日本の抱える問題点が確実に投影されていたのだ。岩松研吉郎・慶應大学教授を中心とした東京サザエさん学会は『サザエさん』全68巻を完全調査。『サザエさん』が日本の戦後史のドラマであることを証明している。

▼『磯野家の謎』東京サザエさん学会　飛鳥新社　１１００円（税込）

◆生きているヤツは必ず死ぬ、という真実

▲『殺人者の科学』福本義裕
作品社　2200円〔税別〕

▼『ＳＡＳ戦闘マニュアル』マイク・ロビンソン 並木書房 2200円〔税込〕

人はなぜ生きるのか？　そんな難問には答えられくても、人は人を殺すことができる。『殺人者の科学』は「究極の対人関係である対人戦闘」として有史以来の「殺人」の方法を体系的に分類。豊富な図版と膨大な文献を引用し、バカバカしくも痛そうな人類の営為の歴史を紹介。際限なく展開される殺人手段の研究の数数は恐ろしいというよりも、あたかも永久運動機関への夢を追うかのようにユーモラスにさえ映る。1987年に発行された本なので、いまでは手に入りにくいかもしれないが必読の名著である。

もう１冊は世界でも最強の軍隊のひとつとして数えられるＳＡＳ（英国陸軍特殊空挺部隊）の訓練内容・及び戦術を解説した『ＳＡＳ戦闘マニュアル』。先の『～科学』の通時的な殺人研究に対して、こちらは共時的な殺人の現在といったところか。豊富な写真がうれしい。

欄外インフォメ：来る２月12日、『国際ソフトウェアシンポジウム'93』が千葉県幕張にて開催。『シムアース』の作者ウイル・ライト、『バランス　オブ　プラネット』の作者クリス・クロフォードの両氏を講師に迎える。参加費は個人2000円、団体は1500円。詳しくは同シンポ運営事務局☎03(3232)6187まで。

月刊 電撃コミック
GAO
ガオ

WANTED

転ばぬ先の杖でありたい……

今月のパソコンゲームカレンダー

『天舞』カードゲーム大プレゼントだ〜!

三国志正史をSLG化した、ウルフチームのパソコンゲーム『天舞』シリーズ。リアルタイム制や多重ウィンドウのM-VIEWSという新システムを採用し、スーパーファミコンやメガCDにまで移植されている。その『天舞』が、ついにカードゲームになったぞ。『天舞　孔明三国志』(発売元　翔企画) がそれだ。

各プレイヤーは、三国時代の群雄のひとりとなり、配下の武将を使って5つの重要都市の占領をめざす。武将は、三国志で有名なものはほとんどそろっているので感情移入しやすいぞ。イベントは「反乱」のような単純なものから、「七星壇」(死亡した武将が生き返る) といった珍しいものまで多種多様だ。この『天舞　孔明三国志』をウルフチームからなんと！　50名にプレゼント。巻末のアンケートハガキで、さあ、急いで応募しようぜ！

◀カード表面にはビデオ「三国志　諸葛孔明」の名場面を使用。雰囲気出てるぞ

『プレフクラブ新装開店』キャンペーンのお知らせ

みょうなメンバーとカードで対戦！　ロシア生まれの個性派ゲーム『プレフクラブ新装開店』(Witty Wolf)。その発売を記念して京都と東京でキャンペーンが行われる。当日は無料でパーマネントメンバーのサービス(詳細はパッケージ内の案内書、あるいはショップで確認のこと) が受けられたり、福引きがあったりとなかなかオトクなイベントだ。

2月21日Ｊ＆Ｐ京都店
3月
13、14日東京LAOXゲーム館
20、21日石丸電気SOFTONE
27、28日ロケット本店

CALENDAR 1993

2月8日〜3月7日

	日	
FEB	8 MON	
	9 TUE	
	10 WED	●大航海時代Ⅱ　PC98　価格未定(光栄) ●電脳美人壁紙vol. 4　WINDOWS　3000円(税込)(ブラザー工業タケル事務局)
	11 THU	
	12 FRI	●マハ・バラタ　PC98　9800円(アイル)
	13 SAT	
	14 SUN	
	15 MON	
	16 TUE	
	17 WED	
	18 THU	
	19 FRI	●ロードス島戦記・福神漬3　PC98　4800円(予価)(ハミングバードソフト) ●囲碁聖天　PC98　12800円(ホームデータ) ●4Ｄドライビング　FM-TOWNS　9800円(EAビクター)
	20 SAT	
	21 SUN	
	22 MON	
	23 TUE	
	24 WED	
	25 THU	●電脳美人壁紙vol. 5　WINDOWS　3000円(税込)(ブラザー工業タケル事務局)
	26 FRI	
	27 SAT	
	28 SUN	●幻影都市　X68000　6800円(税込)(ブラザー工業タケル事務局)
MAR	1 MON	
	2 TUE	
	3 WED	
	4 THU	
	5 FRI	●4Ｄドライビング　PC98　9800円(EAビクター)
	6 SAT	
	7 SUN	

パソコンゲーム新作一覧

今月の焦点

データウエストのDAPSといえばFM-TOWNSを代表するCD-ROMというメディアの機能を活かした、注目のシステム。ニューハードの動向とともに気になる存在だ。また、一方、昨年アーケードを中心に大ヒットした、対戦アクションゲーム。これらのふたつのゲームスタイルは、今年も要注目ジャンルだ。

ソリチュード(下巻)

AVG ●データウエスト☎06(968)1236
FM-TOWNS／12800円[税別]／発売日未定

「サイキック・ディテクティブシリーズ」の完結編となる『ソリチュード』に、いよいよ（下巻）が登場する。3DCGや3Dレイトレもたっぷりで、シリーズの最後を飾るのに、ふさわしい作品になりそうだ。

▲アニメーションと同時に、キャラがなめらかにしゃべるのだ！

▲主人公・降矢木の活躍も、いよいよこれで見納めとなる

PC98

ア●アイル
マハ・バラタ
RPG　9800円　2月12日
●アスキー
スペルクラフト
RPG　価格未定　発売日未定
ロジカル
PZL　価格未定　3月
●アートディンク
ATLASⅡ（仮）
SLG　10800円　3月下旬
●EAビクター
4Dドライビング
SPT　9800円　3月5日
●イマジニア
シムアント
SLG　価格未定　2月下旬
メガロマニア
SLG　価格未定　3月下旬
●ウィズ
バーニング　ドラゴン
STG　価格未定　来春予定
●Witty Wolf
クレムリントワイライト
AVG+PZL　価格未定　5月予定
●エニックス
ホーリーナイト〈アンジェラスⅡ〉
AVG　9800円　発売日未定
●NECアベニュー
誕生
SLG　価格未定　今夏予定
●M.N.Mソフトウェア
SERAPH
RPG　9800円　4月予定
カ●ガイナックス
プリンセスメーカー2
SLG　14800円　2月
●グレイト
クインティアロードⅡ
AVG　8800円　3月
●呉ソフトウェア工房
ファースト・クィーンⅢ
SLG+RPG　9800円　3月
平家物語（仮）
SLG+RPG　価格未定　発売日未定
●グローディア
バイブルマスター
SLG　価格未定　6月
●GE・TENチーム
GE・TENⅡ～大海信長伝・下天～
SLG　価格未定　6月
●ゲームアーツ
アグレガード
RPG　価格未定　発売日未定
●光栄
大航海時代Ⅱ
SLG　価格未定　2月10日
●工画堂スタジオ
ジェヴァルツシルトⅣ
SLG　価格未定　3月予定
魍魎戦記　摩陀羅
RPG　価格未定　発売日未定
●コスモス・コンピューター
スターベアラーズ
RPG　9800円　2月
●コンパイル
ぷよぷよ98
PZL　価格未定　3月
魔導物語A.R.S.
RPG　価格未定　9月
幻世喜譚
RPG　価格未定　11月
サ●サイレンス
機甲装神ヴァルカイザーⅡ
AVG　7800円　3月下旬
●G.A.M
カンパニー（仮）
SLG　価格未定　3月予定
●ジェネラルサポート
激闘！　ソロモン海戦史
SLG　価格未定　今春予定
●システムソフト
ロボクラッシュ2
SLG　9800円　2月予定
麻雀三国志演義
TBL　8800円　3月予定
●シーツゥワールド／呉ソフトウェア工房
アーリーキングダム（通信バージョン）
RPG　9800円　発売日未定
●ジャパンホームビデオ
デザート ドラグーン—砂漠の竜騎兵—
SLG　9800円　6月予定
卒業Ⅱ
SLG　価格未定　今秋予定
●シュールド・ウェーブ
ハードショット　ストリートハスラー
SPT　9800円　3月予定
●スタークラフト
クラウズ・オブ・ジーン
RPG　12800円　7月予定
指輪物語　第二巻　二つの塔
RPG　12800円　7月予定
スターファイア（仮）
RPG　12800円　94年1月
●総合ビジネスアシスト
スプレッド
PZL　8800円　2月10日
パソコンウオーズ『ディスクバトラー2』
ETC　12800円　発売日未定
●ソフトプラン
エストリア
RPG　価格未定　4月上旬
●ソフト屋しゃんばら／真実プロ
続ウエディングベルは高らかに
SLG　6800円　2月末
ごくらく天国　巨桃の塔之巻
RPG　価格未定　発売日未定
水龍士Ⅲ
RPG　価格未定　発売日未定
●ソニア
VIPER
AVG　7800円　4月下旬
●トンキンハウス
サイバーナイト
RPG　価格未定　発売日未定
●日本ソフテック
エクセキューショナーズ
SLG　価格未定　3月
●日本ファルコム
ブランディッシュⅡ
RPG　12800円　3月12日
●ニュータイプシステムズ
競馬博士　燃える京都編
SLG　価格未定　発売日未定
ハ●ハートソフト
レズコップ
AVG　価格未定　発売日未定
●ハミングバードソフト
ロードス島戦記・福神漬3
ETC　4800円（予価）　2月19日
●パンサーソフトウエア
ジョシュア追加シナリオ集
SLG　6800円　発売日未定
●バンプレスト
ああっ女神さまっ
AVG　12800円　3月予定
●パンドラボックス
WOLFISH GALLOP
RPG　価格未定　発売日未定
時のはざまに（仮）
AVG　価格未定　発売日未定
●ビー・ピー・エス
フロンティアユニバース
SLG　価格未定　5月予定
●ビング
プラネッツエッジ
RPG　価格未定　今春予定
●ファミリーソフト
アドバンスオペレーション リターンオブジオン
SLG　価格未定　3月上旬
超時空要塞マクロス
SLG　9800円　4月上旬
ディエスイレ
AVG　価格未定　5月中旬
●風雅システム
エルステディア
RPG　価格未定　発売日未定
●ブラザー工業タケル事務局
ガナール星系史
SLG　6800円（税込）　2月予定
ASUKA
AVG　4800円（税込）　2月予定
織田信長Ⅱ
SLG　価格未定　3月10日
スーパーJOSHUA（仮）
SLG　価格未定　3月予定
虎狼章（仮）
SLG　価格未定　3月予定
ソロモンの遺跡
SLG　価格未定　発売日未定
●ペガサス・ジャパン
チェック・シックス
SLG　9800円　4月9日
●ポニーキャニオン
AD&D® プールズ・オブ・ダークネス
RPG　12800円　3月19日
●ホームデータ
シルクロード
SLG　価格未定　3月予定
囲碁聖天
TBL　12800円　2月19日
マ●マイクロキャビン
サークⅢ（仮）
RPG　価格未定　4月上旬
●マイクロプローズジャパン
ガンシップ2000
SLG　12800円　3月中旬
レイルロードタイクーンデラックス
SLG　12800円　3月
F117A　ナイトホーク
SLG　12800円　4月下旬
●マトリクス
KO世紀ビースト三獣士
ラスタークの女王
AVG　価格未定　4月下旬
ヤ●遊演体
忘れえぬ炎
RPG　12800円　今夏予定
ディープ・ストライク
SLG　価格未定　発売日未定
ラ●ラナップ
SALA（サラ）
RPG　価格未定　2月中旬予定
●ろまんてっく
フルメタル
SLG　9800円　2月予定

X68000

ア●イマジニア
シムアント
SLG　価格未定　2月下旬
メガロマニア
SLG　価格未定　発売日未定
●M.N.Mソフトウェア
夢時計（仮）
ジャンル未定　価格未定　4月予定
カ●金子製作所
鮫！鮫！鮫！
STG　価格未定　発売日未定
TATSUJIN
STG　価格未定　発売日未定
エアバスター
STG　価格未定　発売日未定
サ●ソニア
あにまーじゃんV3
TBL　8800円　2月中旬
VIPER
AVG　7800円　4月下旬
ハ●ホームデータ
餓狼伝説
ACT　8500円　4月上旬予定

FM-TOWNS

ア●アモルファス
Many Colors（仮）
ETC　価格未定　発売日未定
●EAビクター
4Dドライビング
SPT　9800円　2月19日
●イマジニア
シムアント
SLG　価格未定　発売日未定
カ●グローディア
ヴェインドリーム
RPG　11800円　4月
●GE・TENチーム
GE・TENⅡ～大海信長伝・下天～
SLG　価格未定　発売日未定
サ●シュールド・ウェーブ
ハードショット　ストリートハスラー
SPT　9800円　5月予定
●スタークラフト
指輪物語　第二巻　二つの塔
RPG　12800円　3月予定
タ●データウエスト
ソリチュード（下巻）
AVG　12800円　今春予定
●電脳商会
アンの夢の国
ETC　価格未定　今春予定

表の見方

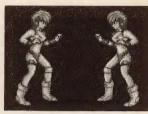
●2月8日以降に発売予定の新作・移植ソフトを、ソフトハウスごとに掲載しています。
●データは、すべて1月10日現在のものです。発売予定・価格など、その後変更されている場合もありますので、ご注意ください。価格は特に記載のない限り、消費税は含みません。

●ゲームジャンル
RPG：ロールプレイング
SLG：シミュレーションゲーム
AVG：アドベンチャーゲーム
ACT：アクションゲーム
SPT：スポーツゲーム
TBL：テーブルゲーム
PZL：パズルゲーム
STG：シューティングゲーム
ETC：その他

美少女キャラの続出の格闘ゲームで、ファイト! クイーン オブ デュエリスト

アグミックスの新作ソフトは、ただ今大人気の対戦型格闘ゲーム。プレイできるキャラは全部で6人。しかもそのデザインは本誌連載中のうたたねひろゆきをはじめとして、富士三號、龍炎狼牙、拝狼、ZUN、ナス夫が担当！　オリジナルの必殺技をはじめ、派手なアクションを繰り広げる。将来的にはシリーズ化し、あらたなキャラを追加していくかもしれないとのこと。

▲それぞれの作家の持ち味は、バトルキャラにも、うまくいかされているぞ

▲勝負に勝てば、おまけとして相手のムフフなグラフィックも見れる

▲キャラはこんな感じ。かなり大きく、バトルもかなり派手めだ

ハ●パンドラボックス
ぷちこら～じゅ
ETC　価格未定　今春予定
●ビング
プラネッツエッジ
RPG　価格未定　今春予定
達人王
STG　価格未定　発売日未定
●富士通
カルメンサンディエゴを探せ!ー世界編ー
AVG　価格未定　今春予定
ヘブン&アース（仮）
PZL　8800円　今春予定
エターナム
AVG　価格未定　今春予定
マイクロコズム
ACT　価格未定　発売日未定
ハープーン
SLG　価格未定　発売日未定
ウイングコマンダーシナリオ1
SLG　価格未定　発売日未定
ウイングコマンダーシナリオ2
SLG　価格未定　発売日未定
ウイングコマンダー2
SLG　価格未定　発売日未定
ウイングコマンダー2シナリオ1
SLG　価格未定　発売日未定
ウイングコマンダー2シナリオ2
SLG　価格未定　発売日未定
●ブラザー工業タケル事務局
S.S.1／4（ゼロヨン・バトル）
SLG　価格未定　発売日未定
●ホームデータ
餓狼伝説
ACT　8500円　8月上旬

ETC

ア●アスキー
スペルクラフト
RPG DOS/V　価格未定　発売日未定
ハ●ブラザー工業タケル事務局
電脳美人壁紙vol.4
ETC WINDOWS　3000円（税込）　2月10日
電脳美人壁紙vol.5
ETC WINDOWS　3000円（税込）　2月25日
ラ●ろまんてっく
フルメタル
SLG DOS/V　9800円　今春予定

移植ラインナップ

PC98

サ●ソフトスタジオWING
デストラクション［上下巻セット］
AVG　価格未定　発売日未定
ハ●ビング
スーパーリアル麻雀PⅡ&Ⅲ
TBL　12800円　2月中旬

X68000

ア●エス・ピー・エス
マージャンクエスト
RPG　価格未定　発売日未定
サ●G.A.M
バトル
SLG　12800円　発売日未定
ハ●ブラザー工業タケル事務局
幻影都市
RPG　6800円（税込）　2月28日
●ポプコムソフト／グローディア
サバッシュⅡ
RPG　価格未定　発売日未定

FM-TOWNS

ア●アートディンク
機甲師団Ⅱ
SLG　価格未定　発売日未定
●イマジニア
ポピュラスⅡ
SLG　12800円　発売日未定
F－29 リタリエイター
SLG　12800円　発売日未定
シムアント
SLG　12800円　発売日未定
●グローディア
ヴェインドリーム
RPG　9800円　4月予定
●ゲームアーツ
雀皇登龍門Ⅱ
TBL　9800円　発売日未定
サ●ジャパンホームビデオ
卒業'93
SLG　11800円　3月末
●シンキング・ラビット
倉庫番リベンジ／ユーザー逆襲編
PZL　価格未定　発売日未定
●ブラザー工業タケル事務局
幻影都市
RPG　9800円（税込）　3月28日
超人TOWNS
ACT　価格未定　発売日未定
●ポプコムソフト／グローディア
サバッシュⅡ
RPG　価格未定　発売日未定
マ●マイクロプローズジャパン
レイルロードタイクーン
SLG　12800円　3月予定
F－15ストライクイーグル
SLG　10800円　5月
●マスターピース
アージェント ミッション
SLG　9800円　発売日未定
ラ●ライトスタッフ
アルシャーク
RPG　価格未定　今春予定

ETC

ア●アクレイムジャパン
バトルチェス
TBL WINDOWS　9800円　2月末予定
●アローマイクロテックス
ライフ&デスⅡ
SLG DOS/V.MAC　12800円　価格未定
●イマジニア
シムシティー
SLG MSX2　価格未定　発売日未定
●ハミングバードソフト
ロードス島戦記Ⅱ－五色の魔竜－
RPG MSX2　価格未定　発売日未定
マ●マイクロプローズジャパン
レイルロードタイクーン
SLG MAC 12800 円　3月予定

今月の早耳野郎 いつでも来い、まだ見ぬ新作たちよ!

さっそくだが、早耳情報といこう。
NECアベニュー話題の新作『誕生』のゲーム画面が届いたので、さっそく掲載するとしよう。右の写真を見ての通り、大きめのキャラクターグラフィックが目印だ。続報が待ち遠しいぞ。
「今月の焦点」にもある通り、『サイキック・ディテクティブ』シリーズは完結したけれど、データウエストのDAPS応用のAVGシリーズはまだまだ続く。昨年登場の実写映像を動かす『Ms.ディテクティブ』シリーズに、いよいよ第2弾が登場する。撮影ロケに、電撃王特別取材班が密着取材を敢行したので、続報も乞うご期待！　データウエストは、CD-ROM標準登載のPC9821用のゲームソフトの開発にも着手するとのこと。家庭用ゲーム機のCD-ROMソフトとして、すでに『サイキック・ディテクティブ』『第4のユニット』両シリーズとも移植はされているが、さてPC9821は？
というワケで、今月はわりと早耳情報が少なめなのだ。とはいえ特集・ソフトハウス'93を読んでもらえば、産地直送最新情報がバッチシだからね。

●『クイーン　オブ　デュエリスト』／ACT／PC98VM／8800円［税別］／2月9日／アグミックス☎03(3358)4862

STAFF

Editor-in-Chief
久木敏行
Senior editors
角田貢士朗
島谷光弘
Managing editor
住 博司
Editors
濱田直樹　山田美恵子
鳥居啓之　柏原康雄
重堂恭介　高島紀彦
小野田雅　木村一夫
Contributing editors
圓道祥之　ジャングルファクトリー
化石ハウス　野尻育子
Writers
中村典子　坂木恒善　荒井陽子　森田慶子
竹下ひろし　小峯徳司　坂本ネコ　小倉倫子
唐木泰爾　黒井忠司　小軽闘平　斉藤直樹　西川 潤
和泉 蒼　岩崎和夫　藤井幹順　廣瀬真弓　魚屋一太
水野隆史　北村真由美　岸川 靖　小和田パー子
Designers
高木和雄　12 TO 12　沢田昭彦
佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ
日向淑郎　今野享子　㈱ディレクション・ナカ
Photographers
林 久平　倉部和彦　岸 正一　伊豆倉守一
江尻宏明　中村英良　舟喜 力　林 克典
志村邦夫　村田 淳　藤岡雅樹　神林立子
佐渡多真子　森 健吾　木村卓也　橋ロリョウ

電撃王 3月号
1993年3月1日
特別定価580円

編集人　久木敏行
発行人　佐藤辰男
発行所　メディアワークス
住　所　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　(編集) 03-5276-2434
　　　　(広告) 03-5276-2435
発売元　主婦の友社
住　所　〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　(営業開発部) 03-3294-1131
印刷所　共同印刷株式会社

雑誌コード 06393-3 Printed in Japan

電撃王4月号は3月8日発売!!

いよいよ電撃王の真の覚醒が始まった！クリスタニア&誌上ゲーム本格スタート、サークⅢ&プリメⅡ徹底特集、あっと驚け斬新付録、大パワーアップの次号を待て！

お詫びと訂正：本誌2月号39ページのコナミの記事中、ピクノ用カードソフト『不思議の国のアリス』の価格に誤りがありました。読者ならびに関係者のみなさまに、たいへんご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げ、以下のように訂正させていただきます。※誤38,000円→正3,800円

パソコンショップ クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5374-2608

〒156 東京都世田谷区桜上水2-26-9 受付時間 AM11:00▶PM7:00 FAX.03-5374-2609
〈振込口座〉三和銀行 烏山 からすやま 支店 普通口座:3719463 〈振込名義〉有限会社クレバリー 定休日:毎週火曜日

代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引手数料は別途必要）詳しくは、お電話にてお問い合わせ下さい。

パソコンゲームSOFT 20%OFFにて通販します!!ソフトの販売価格表がほしい方は、ハガキでご請求下さい。

お買い得パソコンSET

セットの組み合わせ変更及びクレジット回数の変更はTELにて!!
（送料は一個口につき1000円～1500円 内税表示）

PC-9801BA/U2セット

PC-9801BA/U2 定価¥328,000
XC-1498CII (0.28mm) 定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
サウンドボード 定価¥ 25,000
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥481,400

税込特価 ¥342,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,100	¥10,100	¥36,000×4
36回	¥13,425	¥11,100	なし

PC-9801BA/M2セット

PC-9801BA/M2 定価¥342,000
XC-1498CII (0.28mm) 定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
サウンドボード 定価¥ 25,000
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥495,400

税込特価 ¥354,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,940	¥10,300	¥38,000×4
36回	¥13,405	¥11,500	なし

PC-9801BX/U2セット

PC-9801BX/U2 定価¥218,000
XC-1498CII (0.28mm) 定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
サウンドボード 定価¥ 25,000
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥371,400

税込特価 ¥254,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,270	¥10,000	¥35,000×3
30回	¥11,020	¥9,900	なし

PC-9801BX/M2セット

PC-9801BX/M2 定価¥232,000
XC-1498CII (0.28mm) 定価¥107,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
サウンドボード 定価¥ 25,000
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥385,400

税込特価 ¥266,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥10,290	¥9,900	¥40,000×3
30回	¥10,440	¥10,400	なし

PC-9821Ap/U2セット

PC-9821Ap/U2 定価¥550,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥699,400

税込特価 ¥503,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,490	¥10,200	¥37,000×6
60回	¥15,540	¥10,800	なし

PC-9821Ap/M2セット

PC-9821Ap/M2 定価¥564,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥713,400

税込特価 ¥515,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,470	¥10,400	¥38,000×6
60回	¥13,320	¥11,100	なし

PC-9821As/U2セット

PC-9821As/U2 定価¥448,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥597,400

税込特価 ¥423,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,460	¥10,300	¥37,000×5
48回	¥12,120	¥10,800	なし

PC-9821As/M2セット

PC-9821As/M2 定価¥462,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥611,400

税込特価 ¥435,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,680	¥10,600	¥38,000×5
48回	¥12,660	¥11,100	なし

PC-9821Ae/U2セット

PC-9821Ae/U2 定価¥358,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥507,400

税込特価 ¥353,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,420	¥10,100	¥39,000×4
42回	¥12,560	¥10,200	なし

PC-9821Ae/M2セット

PC-9821Ae/M2 定価¥372,000
XC-98V3(0.28mm/480対応) 定価¥128,000
MS-DOS Ver5.0A 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥521,400

税込特価 ¥365,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,660	¥10,500	¥40,000×4
42回	¥10,680	¥10,600	なし

PC-9821モデルS1セット

PC-9821モデルS1 定価¥318,000
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥335,400

税込特価 ¥263,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥9,960	¥9,900	¥39,000×3
30回	¥12,760	¥10,200	なし

PC-9801USセット

PC-9801US 定価¥248,000
CU-14FDB(0.31mm) 定価¥ 74,800
MS-DOS Ver3.3D 定価¥ 9,800
マウス 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥344,200

税込特価 ¥209,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
15回	¥10,688	¥10,300	¥38,000×2
24回	¥10,636	¥9,900	なし

●XC-1498CIIをPC-KD1521に変更する場合 12200円プラス
●XC-1498CIIをPC-KD1522に変更する場合 27200円プラス
●XC-1498CIIをPC-KM151に変更する場合 62200円プラス

FUJITSU FM TOWNS II 新発売記念セール!!

TOWNS II-HR20基本セット

FM-TOWNS II-HR20 定価¥328,000
FMT-DP533(ディスプレー) 定価¥ 69,800
FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
キーボードカバー 定価¥ 2,800
マウスパッド 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥425,200

税込特価 ¥332,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥9,800	¥9,800	¥35,000×4
36回	¥12,275	¥10,800	なし

TOWNS II-HR20スペシャルセット

FM-TOWNS II-HR20 定価¥328,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥549,200

税込特価 ¥406,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,600	¥10,000	¥35,000×5
48回	¥11,400	¥10,400	なし

TOWNS II-UG20英会話セット

FM-TOWNS II-UG20 定価¥268,000
FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
FMT-SP101(アンプスピーカー) 定価¥ 29,800
Ani Vox(英検 3・4級) 定価¥ 18,000
NHK実践英会話 定価¥ 12,800
マウスパッド 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥343,400

税込特価 ¥279,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
18回	¥11,608	¥10,900	¥39,000×3
30回	¥11,948	¥10,900	なし

TOWNS II-UG20スペシャルセット

FM-TOWNS II-UG20 定価¥268,000
FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
マウスパッド 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥379,400

税込特価 ¥285,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
20回	¥10,320	¥10,200	¥39,000×3
30回	¥12,180	¥11,100	なし

TOWNS II-HR20ワープロセット

FM-TOWNS II-HR20 定価¥328,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
FMJP-101G(インクジェットプリンター) 定価¥ 79,800
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
FM-OASYS(ワープロソフト) 定価¥ 55,000
マウスパッド 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥594,200

税込特価 ¥459,800

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,327	¥10,000	¥30,000×6
48回	¥15,936	¥11,700	なし

TOWNS II-HG20スペシャルセット

FM-TOWNS II-HG20 定価¥303,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥524,200

税込特価 ¥388,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
30回	¥10,520	¥9,800	¥32,000×5
48回	¥12,940	¥9,900	なし

TOWNS II-UG20ワープロセット

FM-TOWNS II-UG20 定価¥268,000
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
FMJP-101G(インクジェットプリンター) 定価¥ 79,800
FM60-711(プリンターケーブル) 定価¥ 6,800
FM-OASYS(ワープロソフト) 定価¥ 55,000
マウスパット 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス

合計定価¥444,400

税込価格 ¥355,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,960	¥10,000	¥40,000×4
42回	¥10,880	¥10,300	なし

TOWNS II-UG80高級セット

FM-TOWNS II-UG80 定価¥338,000
FMT-KB101A(JISキーボード) 定価¥ 10,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル) 定価¥ 6,800
マウスパッド 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥449,400

税込特価 ¥339,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
24回	¥10,740	¥10,100	¥35,000×4
36回	¥13,430	¥11,000	なし

TOWNS II-HR100高級セット

FM-TOWNS II-HR100 定価¥408,000
FMT-DP5351(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル) 定価¥ 6,800
マウスパッド 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥629,200

税込特価 ¥469,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥10,545	¥10,300	¥30,000×6
54回	¥11,840	¥11,200	なし

TOWNS II-HR200最高級セット

FM-TOWNS II-HR200 定価¥468,000
FMT-DP53511(高級ディスプレー) 定価¥ 89,800
FMT-KB107(テンキー付キーボード) 定価¥ 30,000
FMPR-204B(プリンター) 定価¥ 80,000
FM60-711(プリンタケーブル) 定価¥ 6,800
マウスパッド 定価¥ 2,800
クリーナー 定価¥ 2,000
フロッピーディスク10枚 オープンプライス
ご希望のゲームソフト1本 定価¥ 9,800

合計定価¥689,200

税込特価 ¥514,000

回数	初回	2回目以降	ボーナス
36回	¥11,470	¥10,400	¥38,000×6
60回	¥13,320	¥11,100	なし

TOWNS ハード&周辺機器

品名		価格
FMT-DP533	特価	¥ 52,800
FMT-DP5351	特価	¥ 69,800
FMT-DP5361	特価	¥106,500
FMT-KB101A(JISキーボード)	特価	¥ 8,000
FMT-KB107(テンキー付キーボード)	特価	¥ 23,000
FMPR-204B(プリンタケーブル付)	特価	¥ 45,800
FMJP-101G(プリンタケーブル付)	特価	¥ 66,800
FMT-SP101(アンプスピーカー)	特価	¥ 24,800
FMT-361(オーバードライブガード)	特価	¥ 72,000
FMT-461(フルカラーカード)	特価	¥102,000
FMT-412A(ビデオカードII)	特価	¥ 32,500
FMT-TU101(TVチューナー/HR・HG用)	特価	¥ 32,300
FMT-416(TVチューナー/UG用)	特価	¥ 31,800
100MBハードディスク(HR/HG/CX専用)	特価	¥ 63,000
120MBハードディスク	特価	¥ 72,000
140MBハードディスク	特価	¥ 78,000
240MBハードディスク	特価	¥ 98,000
FMT-MD403(MIDI音源カード)	特価	¥ 58,000
XMT-4000S(増設4MB)	特価	¥ 16,800
XMT-2000S(増設2MB)	特価	¥ 8,500
MS-DOS Ver3.1	特価	¥ 8,000
MS-DOS Ver5.0	特価	¥ 10,500
MS-WINDOWS MME	特価	¥ 27,800
F-BASIC386 V2.1(インタプリンタ)	特価	¥ 19,800
FM-OASYS Ver1.0(ワープロソフト)	特価	¥ 41,800
FM-OASYS Ver1.0(ハードディスク用)	特価	¥ 43,800

●XC-98V3をPC-KD1522に変更する場合 21000円プラス
●XC-98V3をPC-KM151に変更する場合 56000円プラス
●CU-14FDBをPC-KD1521に変更する場合 17200円プラス

その他はTELにてお問い合せ下さい。

プリンター・ハードディスク・その他の周辺機器は、TELにてお問い合わせ下さい!

この衝撃を知らずしてゲームを語るなかれ!

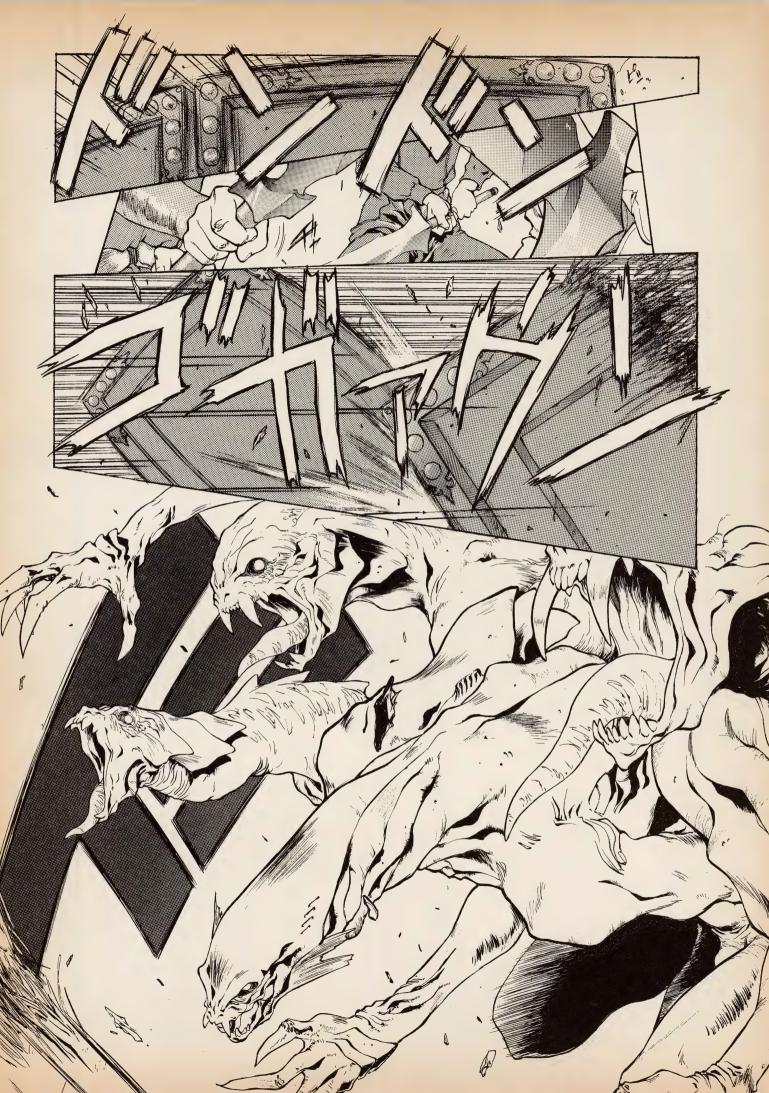
©1993 TONG KING SHOW

地から湧いたか、天から降ったか、閃光とともに現れた100万ボルトのスゴイ奴。☞タイムリーな特集、☞鮮度保障付き新作情報、☞孫の手いらずの完ペキ攻略、☞大技炸裂ウラワザ情報ほか、☞誌上RPG、☞コミック、☞読者参加企画も充実の渾身の一冊。

発行:メディアワークス　発売:主婦の友社

ガカッ
LYTHTIS
うたたねひろゆき

ドンドン
ゴガァン

ぐはっ
ひっ

〒101東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル　メディアワークス
電撃王編集部気付　うたたねひろゆき先生

■うたたねひろゆき先生に励ましのおたよりを！

物語

……聖地オルヴェイス、そこは現世・魔界・冥界をつなぐ狭間の地。紫衣の魔道士ドナトゥスは野望を果たすため聖地の守護役を謀殺、竜使い少女「雲母」を手にいれる。妹「雲母」をさらわれた水渚はドナトゥスを追い求める途中、竜を兄と呼ぶ不思議な少女に出会う。彼女の名はリスティス、守護役の娘であった。仇と肉親を求め奇妙な一行の旅は続く。

魔物を
けしかけるが
貴公の礼か⁉

ふ〜
確かに…ね
しかし
こ奴等を
使役できる
のも全て
あなた方の
おかげ
ですからな
なに
見てくれは
難ですが
仲々可愛い
奴等ですよ
な⁉

我々の…
おかげ？
はッ
戯れ言を！
くく
まったく
面白い土地
ですね
ここは

?
異界への
扉があるせいか
〝聖地〟などと
いわれながらも
ここに集うのは
闇の者ばかり
それでいて
領民に被害が
出ぬのは
街自体が
街路を利用した
強力な結界を
為しているため――
でしたね
さて　そこで
結界が
結界でなく
なったら
どうです？
単純な結論
ですよ
ま…まさか!?
まさか
ガタッ
まさか
まさか！
貴公の書式を
基に領民たちが
整備し直して
いる街路は
結界陣では…

なんにせよ
あなた方は
自ら切り札を
放棄した——

私は私の
目的を遂げ
させて
いただく

そうそう
その・・・時まで
領民には
一切危害は
加えません

ただ…
権力者で
あるあなたは
目障りだ

——あ
はッ
ぎゅ

あ——
誰……？
あなた
——いつも……

はっ
はあっ

————ん
雲英（きら）！

兄さん
頭はまだ痛むのか?
ん…大丈夫
ね 兄さん 水渚(みぎわ)ーって人…知ってる?
水渚!
時々…夢に見る人なの
ーいや
初めて聞く名だ
それが!?
忘れてはいけない人なの ーそんな気にさせる瞳で……
!

忘れなさい
あ…
水渚か とるにたりない存在だと思っていたが
見事私の前に立ちふさがるか？
そう報告ではヤツの連れに先代守護役の子供達までが――
兄である変化ソレスト
娘の名は確か――

ヒュオォオオォオ

リスティス？

ん？

オォオオォオォ

これが疫風（かぜ）か

うん

オォ

聖地へ向かう死者の魂たち？

うん

まるで

泣いてるみたいに聞こえるんだな
……

リスティス
LYTHTIS

序

うたたね　ひろゆき

帰ろう

おとーさんの眠る街へ——

電撃王 4月号につづく

ムーンヴォイス
MOON VOICE
風よ・・・

ズガッ

ザッザッ

どうだ？

…よかった
まだ生きてる

いらなくなった
駒は捨てるか
これがお前の
やり方か
ジョーカー？

人を欺き裏切ってまで

お前は何を求める?

なにかな・・・

今までおまえたち
風使いの掟に従い
よく仕えてくれた

だが今から
私は私情で動く
風使いではなく
私個人として
おまえたちまで
つきあう必要は
ない…

クオヴァディス…

もう私はオサじゃない
好きにするがいい

気づいていますかクオヴァディス
私とあなたの想い出を

たとえ裏切られても
このまま夢を見る
それが前世からの
あなたとの約束
私はいつでも
あなたのお傍に…
たとえあなたが憶えていなくとも—
ムーンヴォイス
MOON VOICE
GIVE U MY LOVE
作・桐嶋たける
設定協力・菊川涼音

この物語の世界

……はるかな過去・あるいは未来、月と呼ばれる世界があった。その世界にはマナと呼ばれる生命素を利用した文明が存在していたが、乱用のためかマナは次第に減少し、世界は崩壊へと向かいつつあった。人々は希薄化する大気と押し寄せる砂漠から逃れるために城壁都市を築き身を隠した。だが、滅びの日は確実に迫っていた……。

あらすじ

キッドは両親の仇を求め、月を旅してきた。不思議なことに彼には幼少のころの記憶がない、唯一覚えている仇の記憶と夢に現れる少女の歌をたよりに生きてきたのだ。彼は旅の……過程でふたつの得難いものを手に入れる。ポーリーたち仲間と失われた記憶だ。仇はジョカーたちマナ使いであり、月を救うためキッドの水使いの力と神器を欲していたのだ。戦いと出会い……からっぽだったキッドの中になにかが目覚めた。そして真の名を手にいれたキッドを中心に月の運命は静かに動き始めた。

何やってんだ
ポーリィ
おいていくぞ
なんだよ
その
モコモコは
そういえばキッドの時もー

あー?
まだ歩くの
かよーー
もー
こちとら
か弱い
乙女だぞ
?

ヤレ
ヤレ
聞いちゃいねえ
…
はじめは不思議な瞳をした
異邦人

まえはあんなにあぶなっかしくて
そのくせ強引で

くすっ

?
何か?
歌姫さま
いえ…
シロッコが
晴れる
見えますすよ

あ…
これが…
パンデモニアム

何だ!?風?
うっ
まさか また
キザイア!!
風使い!?

水使いクオ様
からみやげ物さ
この娘
おまえに返す
とな

!?

クオヴァディスが?
…
ジョーカーに
つれ去られた
ものと思ってたが

ジョーカーは
J・Bを捨てて
いったのさ
もう利用価値が
無いからってな
かわいそうに
利用されたのさ
その娘は
おまえに水の鏡を
開放させるために
!!
そして奴は
失われた水の力を
手に入れた…
大きな代償を
はらって…

…キザイア…

でも…
これであなたが
パンデモニアムへ
行く理由がひとつ
無くなりましたね
!!!

ジョーカーには
義があります
この世界を
滅びから救うと
いう義が
それでも行き
ますか?

一つわかったことがある
奴が救おうとしてるのは
人じゃない…奴の中の
何かだ
……

それで十分だ
行くよ

アナ・ステシア
キザイアを
たのみます
!?
ざッ
ポーリィ
んー?
おっさん
あんたらに
会えてよかったぜ
今まで世話になった
感謝している
え…
じゃあな
昨日までのあんたは
どこにでもいるいい奴だつた
そりゃ　ちょつと…
変わってはいたけどー
でももう手がとどかない

いろいろあったね
本当にいろんなことが

でもでも

こんな
終り方って…

いつもあんたは
後ろ姿だったっけ
だれと孤独を
わけあうの？

彼はその名を
取りもどし
自らの運命に従い
過去と未来
全てを背おって
行くつもりよ

でも彼が
自分を失いそうに
なったとき――

あたし…
くくっ
ポーリィ
迷うコトなんか
あるかい
お前らしく
ねーぜ
……!?
コラあ!!キッド
水くさいぞ!!!

カインの選んだ道
ジッダの選んだ道
それにジョーカーも
クオも私も…

あなたの選ぶ
のはどの道
かしら

過去の記憶キザイア
本当の名を取りもどした
今　はじめてあなた自身の
生命がはじまる

あなたは全てを
背おってゆくんでしょうね

でも忘れないで　キッド

だから私も人として
姉としてたのみます

弟(ジョーカー)の魂を救って
あげて…

はっはっはっ

それぞれの思惑をよそに――

月が震えている
時は満ちた

最後の決戦の火ぶたは切っておとされた

☆おわり!☆ 次回は単行本の かきたしの ために 1回 お休みなのー

二天童児譚

MADARA OFFICIAL SIDE STORY
MADARA ORIGINAL BLAND ©

蒼の回廊で夏凰翔の前に現われた少女……
死んだ姉・久遠の幻影なのか……それとも!?

原案・公認・MADARA PROJECT
監修・工画堂スタジオ
作画・花津美子

夜襲だァ――!!!

!!!

空からだ!!

夏凰翔(カオス)様!!

篝火をたけ！
剣を持て！
門を閉じ 兵は天廊に集結せよ!!
!!
美黒鳥魔!!
うおぉ
ワァ ワァ ワァ
………

白沢(ハクタク)様
どうかなされましたか？
いやなに
風に乗って強い気が流れて来たので気になっての
昨夜の連中ですか？
いやそうではない
これは夏凰翔(カオス)と似た気じゃの
同じ運命に支配された——
……御存知なのですね
さて
何のことかの
……真王がこの世に現れる時
その露払い(つゆはら)として共に現れる一対の眷族(けんぞく)——

青と赤の戦士……

そしてそれは恐らく夏凰翔（カオス）様と……

何もそう決めつける事もあるまい

運命などというものはどうにでも変わるものじゃからな

本当にそうお思いですか？

コポ
コポ
コポ

用意のいい事だ

いっそ半身の腐り果てる前に
今すぐ全身をギミックにかえるのも悪くはないいな
夏凰翔(カオス)様
夏凰翔(カオス)様これはあくまで万が一の………
まあよい別にオレはおまえにからみに来た訳ではない
ひとつ確認しておきたい事があったのだ
久遠(クオン)は本当に死んだのだろうか
夏凰翔(カオス)様それは……
わかっている!
炎(ほのお)の回廊落城のあの日
確かに姉はオレの目の前で息をひきとった
ミロクの近衛兵となった後
オレは何度か炎(ほのお)の回廊へ足を運んだ
だがそれなら亡骸(なきがら)はどこへ行った?
父王や兵達の亡骸(なきがら)はあった無惨に放置されていた

しかし久遠(クオン)は――

久遠(クオン)の亡骸は――

久遠(クオン)様は確かにお亡くなりになられました

……ああ……

私に申し上げられるのはそれだけです

コポ

コポ…

久遠はオレが真王だと

信じていたのだろうか――

カタ カタ

カタ…

どうする
つもりじゃ
!!
名のない
聖人か
聞かずと
知っていように
この女の持つ
グレートマザーの
力の加護の
ある者に
真王たる
権利が
あるのだと
真王?
うぬが…か?

──
おかしいか……？
──いいや
いいや
おぬしにもその権利がある
しかしそれは・・・・現世の事ではない・・
な…に……？
ん──……なんなのうるさいな──……
むく
！
スッ
……ん？
フォッフォッフォッ
またのぞいてたわね────ッ
いや見事なおシリ…

コッ
コッ
コッ…
よーお
留守に
邪魔してるぜ
コッ
コッ
コッ
…………
聖神邪
何の用だ?

反乱軍とやらの
見物に行って
来たんだろ?

オレの従兄弟(イトコ)は元気だったか？
――夏凰翔(カオス)か？
そうだな元気だったな
半身も腐らずにな
……

やっぱり夏凰翔(カオス)の半身は
てめーが隠していたんだな

……だったらどうだと言うんだ
欲しいのか？聖神邪(セイシンジャ)
けっ

興味ねーな
声をかけるでない
!?

あれは……麒麟か？
そう
このオババが
蒼の回廊の
巫女の衣装を
捜し出して
着せたのじゃ
そんなものが
残っていたのか
……
さすがの魍鬼どももも
自然の結界である
この庭園には
足をふみ入れる事が
出来なかったようじゃ
──何を
しているのだ
麒麟は？
久遠の魂を
あ
これ……
呼び出そうと
しておるのじゃ
！

やめろ!!
やめてくれ!!
ガ
!!
久遠は——
久遠は死んでなど……
……このネックレスは……?
どうやらここはホウライ国の寺院の跡のようじゃな
きゃあああっ
娘?
どうして女だってわかる?
白沢……とむらってやってくれよ……
………

あれが夏凰翔(カオス)のお姉さんだったなんて……

麒麟(キリン)……
気持ちはありがたいが
もう今日のような事はやめてくれないか
あ……

……

夏凰翔(カオス)……
これ……

……
そうだな…

いったい誰が久遠の亡骸をあの寺院へ――

お前が持っていてくれ……

――それにしても

ユダヤ……

ユダヤ
お願いね
何があっても
夏凰翔の側にいて
あの子を
助けてあげて
あなたたち
二人には
大切な使命が
あるの
だから二人で
ずっと助け合って……

……大切な
使命…か
ありゃあいったい
何の事なんだ……？

フッ
久遠
あんたの弟は
悪い奴じゃねーが
どーも
性格が
良くなくて
よォ
当分
助けて
やれそーも
ねーんだよ

約束は
——忘れちゃ
いねーけどよ……
カンベン
してくれよな
青と赤の戦士
闇の皇子
己れの運命に
目覚めるには
今少し
時間が
かかるよのう
そう……
摩陀羅——
皆の運命を定める
おまえが再び
現れるまでは……な
摩陀羅復活に向けて運命の歯車が回り始めた!!

4月号に続く!!

T1006393030586 印刷／共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06393-3